# GAME BOY 特辑

《电子游戏软件》杂志社 编



中国物资出版社

责任编辑：李宝江
封面设计：王　跃









ISBN 7-5047-1481-X/G·0318
定价：14.00元

# GAME BOY 特辑

《电子游戏软件》杂志社编著



**图书在版编目(CIP)数据**

GAME　BOY 特辑/《电子游戏软件》杂志社编．－北京：中国物资出版社，1998.7
ISBN 7－5047－1481－X

Ⅰ．G…　Ⅱ．电…　Ⅲ．电子游戏机－基本知识Ⅳ．G898.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 15093 号

中国物资出版社出版
(北京市西城区月坛北街 25 号　邮编 100834)
全国新华书店经销
北京新华印刷厂印刷
开本：850×1168 毫米　1/32　印张：8.5　字数：220 千字
1998 年 6 月第 1 版　　1998 年 6 月第 1 次印刷
ISBN 7－5047－1481－X/G・0318
印数：30000 册
定价：14.00 元

# 简单的就是美的



GAME BOY 大概是寿命最长的游戏机吧！从 1989 年问世到现在已经近十年了，在次世代机声光化电的夹击下仍旧风光八面，毫无衰落的迹象。管你什么几十万种色彩，管你什么每秒几百万次运算，管你什么 3D，Polygon，我自黑白巍然不动。GAME BOY 的长青史可算是游戏业的一个异数，一个奇迹。那么简单的颜色，那么简单的线条，那么小巧的屏幕，竟引得男女老少风靡狂热，其中的奥秘的确耐人寻味。可能还是山内溥的那句名言有道理："游戏的本质就是好玩"。这句看似平常的话，包含了山内几十年对游戏的体悟。山内可能是老了，任天堂可能是老了，但这个道理长新。1997 年 GAME BOY 上的"口袋妖怪"雄居软件销售榜首，对次世代机不能不说是有点讽刺意味。

记得三、四年前一位广州读者来信论及 GAME BOY 的好处，说可以做礼品送给女朋友，一定大得芳心。可以做手电，在被窝里偷亮，偷玩。可以当自卫的武器，打击力度绝不弱于一块砖头，至少可以壮胆。还可以当枕头，如果你不怕硌的话。可以……。这篇妙文一直没有机会发表。这次做 GB 特辑又遍寻不着，无法"奇文共欣赏"，让 GB 玩友大乐一番，骄傲一番。实在愧对这位热心读者，愧对 GB 玩友，也愧对自己，不然可以偷懒了。

这本书快出的时候，传来任天堂要发售彩色手掌机的消息，而且掌上机的竞争似乎日趋激烈。索尼不愿看到任天堂在掌机领域一家独大，也想分一杯羹。甚至不排除索尼想打掉任天堂最后一块土围子，将任天堂在游戏业的基业连根拔掉的企图。不过我们认为无论是彩色掌机的推新还是索尼、百代的加入，GAME BOY 自有它强大的生命力。说实在话，我很偏爱任天堂的游戏。它的游戏一般都比较细腻，很有人情味，一点也不哗众取宠或娇柔造作。如果把游戏视为一种文化的话，任天堂的游戏文化底蕴最厚实，脚步是最坚实的。从任天堂的游戏中，你会感到一种对游戏本质的体认，对游戏意境的不懈追求。有这种文化内涵在，GAME BOY 尽管色彩单调，背景简单，造型趋于抽象，但生命力必极顽强。这有点象我们看黑白挂历，其吸引力，震憾力丝毫不亚于彩色照片，甚至有过之无不及，因为它更重视内容和本质。

编“GAME BOY 特辑”是挺辛苦的事，要搜集几百个游戏，再配上图片，工作量浩繁。无论怎样努力，挂一漏万总是难免的。希望看到本书后，热心的见多识广的读者可将好的 GB 游戏告诉我们，以便在以后出修订本时补上，造福于广大 GB 玩家。

是为序。



# 编者的话

# 目 录

# GAME BOY 硬件大解析

## 周边报导

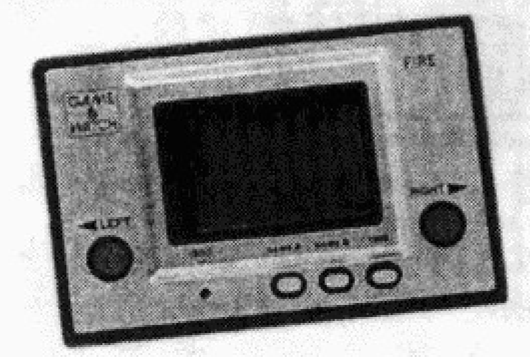


# 硬件·周边

## （解明·趣味篇）

### 最早期的掌上型电玩

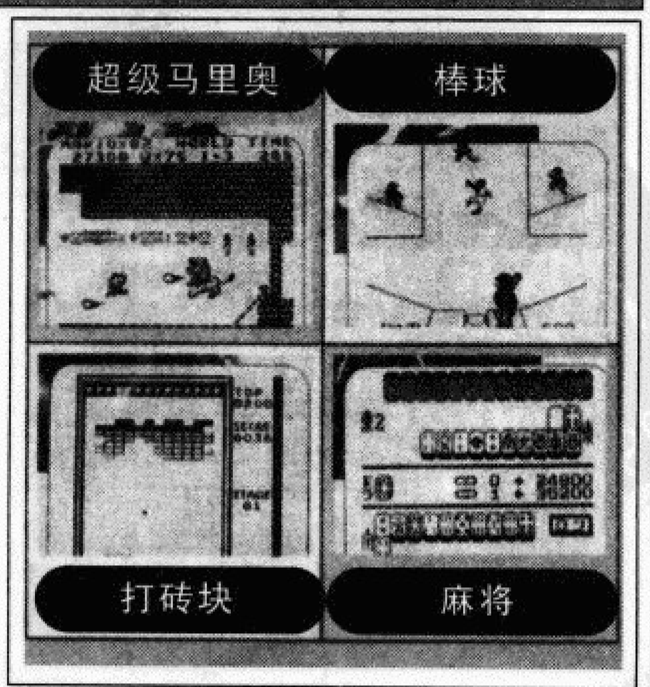
相信在目前阶段的玩家，对右边的掌上型游戏机，大都会感到怀念吧！一股莫明的感动由心而生。在GB还未问市之前，这就是在早期的掌上型游戏机，其游戏内容非常的简单，而且相当容易上手，曾经叱咤一时。现在有此“骨灰级”掌上机的玩友该不多吧！




好熟悉的机器，这不就是老爸买的第一部游戏机吗？嗯……感动

### 同时期发售的软件

在GB发售的当时，任天堂公司，为了不让玩家买主机而没有软件玩，所以特别在主机发售时，同步发行四款软件，四款软件分别是一超级玛里奥、打砖块、棒球及麻将。虽然游戏数量不多，但种类却满齐全的。玩家可以就自己的喜好，挑选游戏类别，不过RPG的玩家可能要叫冤，为什么没有RPG的游戏类别。当然也没有格斗类、模拟类、射击类……。面包会有的，请看下面。

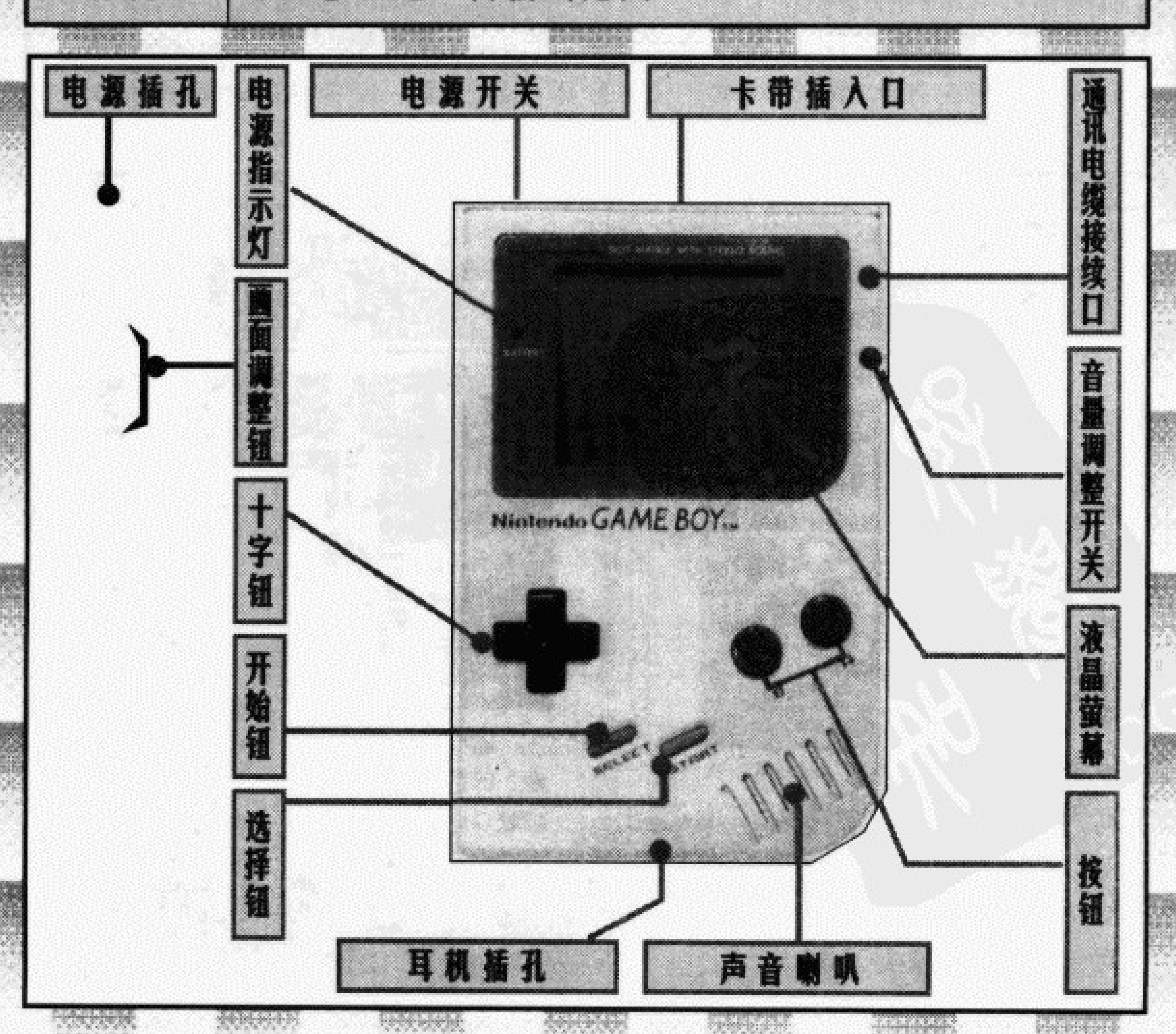


# GAME BOY 硬体解析

| G.B 硬件规格 | |
|---|---|
| 重量 | 300g |
| 画面尺寸 | 41.87*45.88mm |
| CPU | 8bit 特制 chip |
| 解析度 | 144*160 网点 |
| 卷轴机能 | 网点单位 |

| | |
|---|---|
| 记忆体 | 4KByte(S-RAM) |
| 内藏电源 | 单日电池*4 |
| 外部电源 | 专用 AC 变压器 |
| 附属品 | 立体迷你耳机 |

| | |
|---|---|
| 音源 | 矩形波,ENVE、LOPE、SWEEP 机能*1,任意波形*1,NOISE*1 |
| 立体音源 | 可任意设定 4 音输出范围 |



# 有了发光型 GAME BOY 机 在黑暗的地方也能进行游戏！

玩家们所熟悉的掌上游戏机 GAME BOY，又将有新的机型要推出了！此款增加了背景光源的新机型，将于 98 年 4 月 14 日推出。

新的“发光型 GAME BOY”机，其最大的特征就在于它可以利用本身所提供的背景光源来使游戏液晶萤幕发光。如此一来，即使是在黑暗的地方，玩家一样也可以进行游戏。除此之外，这款游戏机还备有背景光源切换开关，玩家可以利用这个开关来决定何时开启或是关闭背景光源。



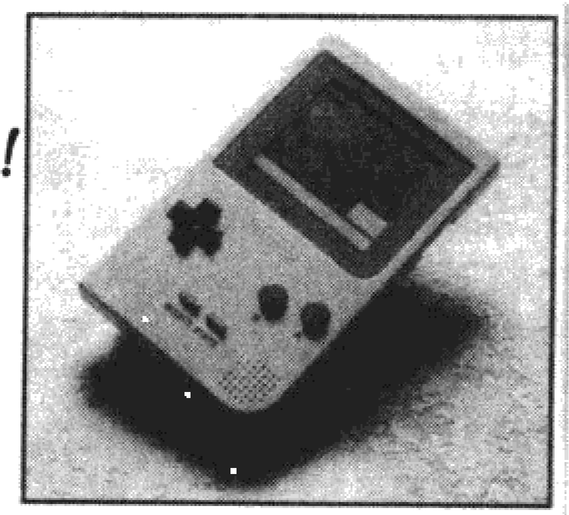

由于使用背景光源会消耗一些电力，因此这款新 GAME BOY 机所使用的电池也由原来的 2 节 4 号电池，变更为 2 节 3 号电池。即使如此，在电池的使用寿命上，新机型还是比普通 GB 多出了 4 个小时左右（使用背景光源功能时）。当然，在所占的体积上，新机型当然也要比普通 GB 大一些。不过，除此之外，在其他方面几乎都没有任何改变。换句话说，玩家仍然可以像往常一样，将 GB 的专用软件拿到发光型 GAME BOY 机上使用。

**走到哪里，玩到哪里！！**

| 发光型 GAME BOY 规格表 | |
|---|---|
| 外形尺寸 | 长 13.5cm<br>宽 8cm<br>高 2.9cm |
| 重量 | 约 190g(含电池) |
| 使用电池 | 3 号电池 2 个 |
| 电池寿命 | 使用背景光源时，连续约 12 个小时<br>不使用背景光源时，连续约 20 个小时 |

# 世界终于恢复本来面貌

## GAME BOY 步入彩色世界！



GB玩家的巨大福音，彩色GAME BOY终于登场。首先,最值得大家注意的当然是彩色液晶的显示部分。它采用的是由SHARP公司所开发出的"SUPER MOBAIRU"液晶画面。由于利用了新式反射彩色萤幕技术，即使是在阳光底下画面也不会因为反射而看不清萤幕，因此不论是在室内或是室外，玩家都可以透过萤幕看到很清晰的画质。另外,由于本机的同时发色数为32000色中的56色，因此和同样可称之为彩色携带型游戏机的GG或是LINKS比较起来，本机的色彩数明显地要多出很多。

除此之外，当玩家游玩旧有的黑色液晶游戏时，本机也能提供10种以上事先准备好的色彩类型供玩家选择。关于液晶显示的这个部分,任天堂公司本身也做了以下的说明。"采用SHARP公司所开发出之液晶画面的理由是，这个液晶画面可以在没有背景光源的情形下，让使用者看到鲜丽的画面。而没有了背景光源,那么电池的寿命便可以延长而且销售的价格成本也可以降低，因此在多方面的考量下，我们决定要开发这么一款机器。当然，我们也希望能借助这个液晶画面，将最好的游戏画面呈现在大家的面前，请大家期待"(任天堂　宣传部)

从很久以前，就有许多人提出希望能玩到具有彩色画面的GAME BOY，不过由于技术上的问题一直未能实现。然而，如今在突破种种障碍后，玩家的愿望相信也可以因此而得以实现了。



## 帅劲十足的皮外套

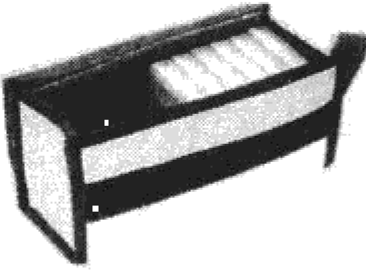
接着为玩家所介绍 GB 的帅劲外套 CASE BOY，在使用上除好看外，更能保护您白色 GB 主机的清洁，并可使 GB 高贵的色泽长时间的保持，又不会造成其操作性的不便，对爱护主机的玩家这绝对是您最佳的选择。这种真皮做的 GB 外套在日本价钱昂贵得让人咋舌。至于中国国内在哪儿有卖，我们还真的从来没有听说过。



## 最强的周边设备

在 GB 推出至今，市面上充斥了各式各样的周边设备，其项目之多，足以令人眼花了乱，如要样样都向玩家介绍，那可能须要相当的时间及页数，所以在此仅从中截取几样有趣的、好玩的周边产品，让玩家们作为参考。

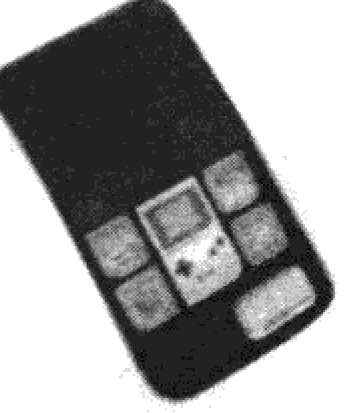
GB 卡带收集盒，一次可容纳 12 片的 GB 游戏软件，携带方便。



■***MARIO'S ON THE LINE***

这在 GB 主机上找不出用途，所以他只是由 GB 上延生出来的一项产品。

■***JUST FOR GAMES***



GB 专用旅游用背包，采肩带式的携带，方便玩家外出旅游用。

■***IT'S A TRAVELIN' BAG***

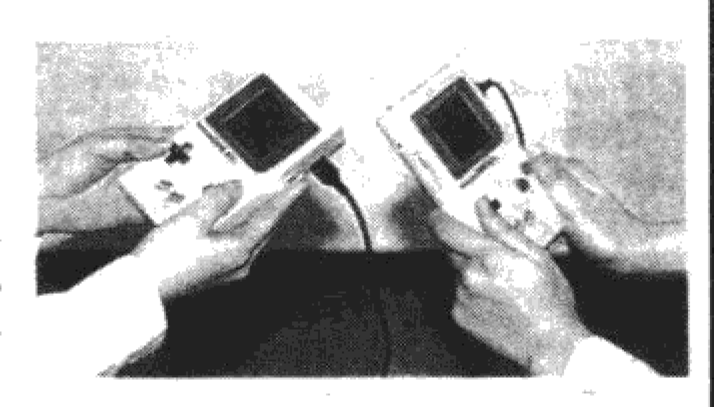
GB 专用，硬盒式整理盒，对常把主机乱扔的玩家，是一项很好的产品。

■***THE HARD SHELL***

## 对战用的连接线

这是任天堂公司，特别为GB主机开发研制的队对战用连接线。

为使GB主机不再是独乐了的机台，任天堂公司特别生产的对战线，可使用两部主机连线对战，不只提高游戏机本身的乐趣，更可以增进朋友间的友谊。据我们所知，国内GB连线对战已经相当普及。



对战的利器，能使争战变的更和平。

## 长时间游戏的好伙伴



容量加大，欢乐加长。

电玩迷大多会遭遇过，玩GB游戏时常会还没记录就没电的困境。在长时间的游戏中，单用干电池是不行的，如果能装备有这个提高电容量的电池盒，那真是好到极点了，可爱的玩家是不是也有同感。

## 具有灯光效果的放大镜

GB主机最大的遗憾就是在夜黑黑的晚上如果没有灯的话，GB主机就没得玩了，现在有了LIGHT BOY就不用发愁了，具备放大效果及灯光的LIGHT BOY最适合在暗夜中使用。一位玩友来信说经常拿它当手电筒使用。



加上灯光的放大镜，是GB族不可少的配备。

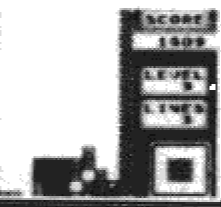
# 超GAME BOY 硬件使用手册



# 的使用法

## 向您完绍 SGB 100%的魅力

SGB 拥有许许多多可以使 GAME BOY 的软件能够充分在超级任天堂上发挥的机能。在这儿，要向您详细介绍解说 SGB 的机能以及使用方法。只要把这些全部仔细阅读完后，你也会成为 SGB 的专家大师喔！



▶就算不是SGB对应的软件，但是也能展现出十分美丽的画面。



## 连接方法

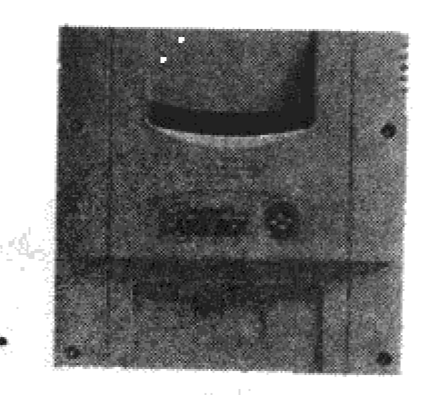
首先要把 GAME BOY 用的卡带确实地插到 SGB 之中。插进去的时候，必须在正面看得到 GAME BOY 卡带上的标签图案才行。

接下来，必须确定超级任天堂主体的电源确实切断之后，才可以把刚才已经插入 GAME BOY 卡带的 SGB 插进超级任天堂主机上的卡带插槽，这样子才算完成了开机之前的准备工作。

一切都安置妥当之后，就可以正式打开超级任天堂本体上的电源了。在 SGB 的标题画面出现之后，会接着出现各个游戏的标题，这样一来就算大功告成了。然后只要按照各游戏的说明书就可以开始游戏了。







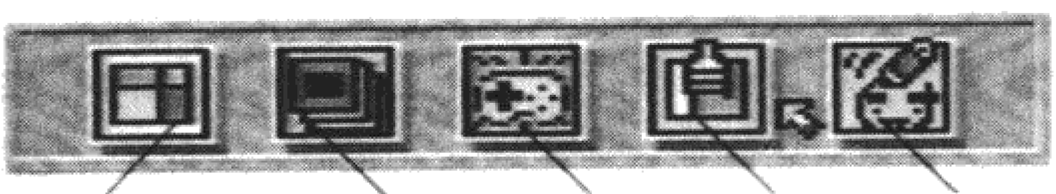




# 视窗的介绍

## 总共有5个选项标志可以选择

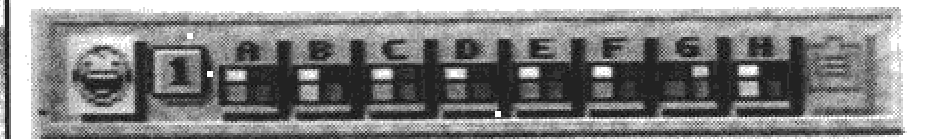
想要改变游戏画面的颜色或者是按键的设定以及游戏画面外的画面显示型式的时候，就可以打开系统视窗看看。在这儿总共有5种标志可以选择，你可以依照自己所想要的来运用任何一种功能来操作。



颜色型式标志　　画面显示型式标志　　按键设定标志　　自行设定颜色标志　　绘画标志

## 颜色型式选项标志

### 颜色型式指定的视窗






### 软件原本指定颜色标志

如果正在使用的是SGB型的软件的时候，这个标志就会出现在画面上头。

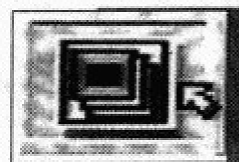


### 自行设定颜色标志

选择自行设定颜色标志之后，你可以配出4色并且登录，没有登录的时候是没办法使用的。

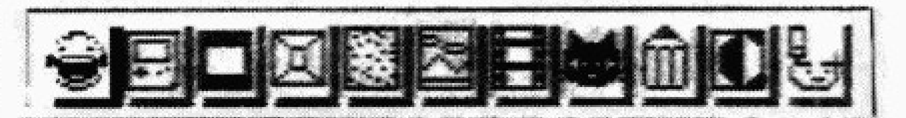
### 颜色条带的切换

想要选择喜欢的颜色型式的时候，首先要按颜色条带切换的标志，在1～4的颜色条带之中选择其中之一。接下来，在这个颜色条带A到H的之间选择一种喜欢的颜色型式，并且按A钮来决定。这些各式各样的颜色型式组合方式，总共可以登录32种之多。



# 画面显示型式标志

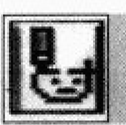
**画面显式型式的视窗**





### 软件指定画面显示型式标志

使用 SGB 专用的 GAME BOY 软件的时候，这个标志就会出现。但是由于软件的设计也有可能不出现。

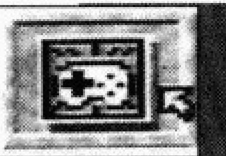


### 绘图标志

可以在游戏画面之外的画面显示型式或是游戏视窗上写上简单的文字或简单的图案的标志。

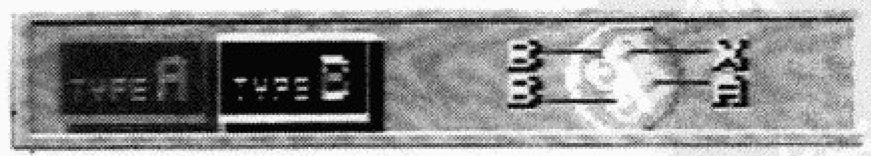
### 登录画面显示型式标志

在 SGB 上已经有 9 种的画面显示型登录在其中。你可以在这 9 种当中利用箭头的标志选出一种自己喜欢的型式，然后再按 A 钮决定就可以了。接下来想要把视窗给关闭的时候，可以把箭头的标志放在左端的画面显示型标志上面，再按 A 钮决定，如此一来选择的画面型式就会出现。



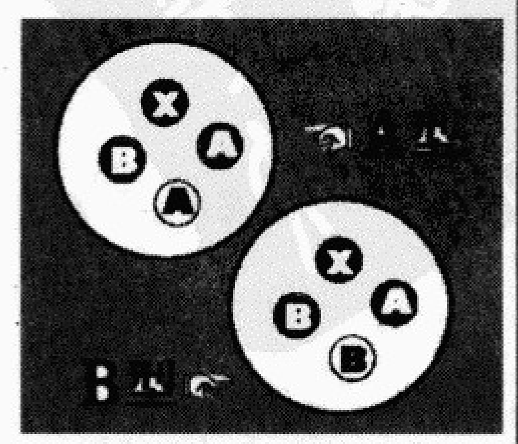
# 按键设定

**按键设定的视窗**




### 你可以选择两种组合的按键设定方式

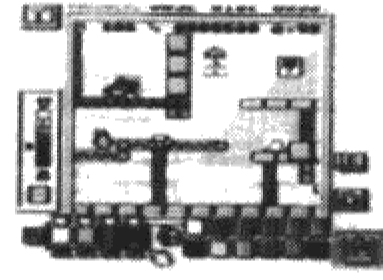
选择按键设定标志之后，你就可以在右边图中所介绍的 A 型和 B 型的两种设定之中，选择一种自己所喜欢的按键配置方式。依照自己觉得最方便的方式来加以选择吧！



# 自行设定颜色标志

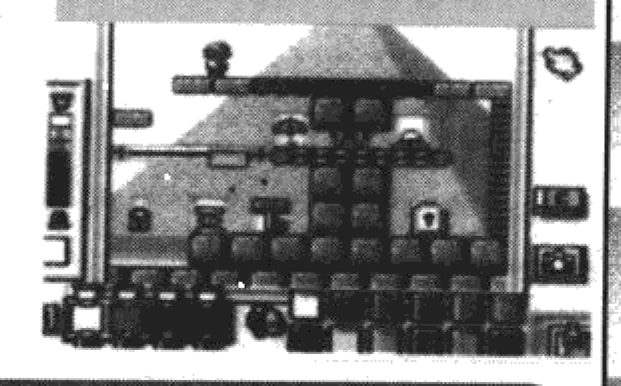
## 使用 52 色的绘图工具来创造出自己的色彩

在 SGB 中有白、黑等 10 色 1 组的绘图工具组总共有 5 组，合计起来一共有 52 色的绘图工具。而且不仅如此，各绘图工具的颜色都可以有 6 个阶段的明暗可以改变。只要选择自行设定颜色标志，你就可以利用这 52 色以及各颜色的明暗，来创造出专属于自己的色彩。以后只要用密码就可以把自己创作出来的色彩给呼叫出来，真是一项有趣又贴心的系统。



▶改变颜色的方法是在内色上运用不同的浓淡。

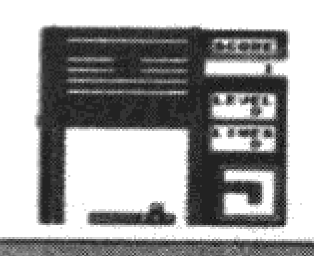
自行设定颜色视窗



# 绘图标志

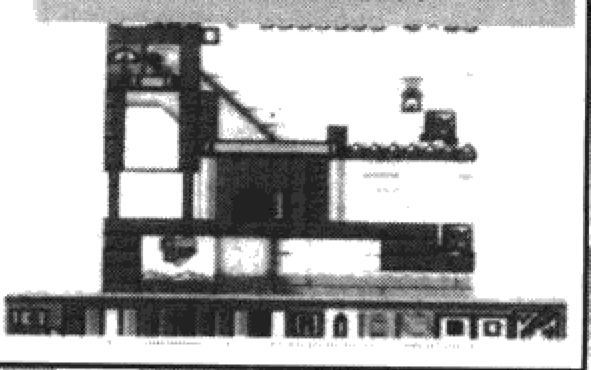
## 你可以自己找出各式各样不同的乐趣!

在绘图标志中可以使用的绘图工具总共只有 12 色。你可以在其中选择出一种自己喜欢的颜色或是选择粗笔以及细笔，在画面显示型式和游戏视窗之中任意的画上图案或者是写下文字。只要使用了这个系统，你可以在游戏画面上改变画面的外观，也可以用你自己设计的具有独特风格的画面形式中，和朋友一起进行一个与众不同的游戏。这是个很有意思的游戏模式，给玩友相当的游戏创作空间。



▶你可以在俄罗斯方块等的画面上创造出更加刺激的游戏方式。

自行设定颜色视窗



# 周边机器介绍



## 可以运用 SGB 专用的机能

在使用 SGB 的软件进行游戏的时候，可以借着按钮的选择来切换游戏的速度、声音的 ON 或是 OFF 等等机能。速度的设定最大可以分成 4 个阶段，但是也有可能某些游戏中并没有这个机能，真是可惜。这个机能尤其是在使用超级任天堂的画面会玩得很辛苦的时候，是十分方便的机能。当然，这个产品也可以做为超级任天堂的操纵器使用。由于所有的按键都配置在这个操纵器的前面，所以对那些不太会使用 L·R 按键的人来说，是再方便不过的了。

## SGB 指挥者




### 特殊机能

**速度调整**

速度有 3 个阶段可以切换，但是在有的游戏之中也可能无法切换。

**视窗**

可以把 SGB 的系统视窗加以打开或者是关闭。

**静音**

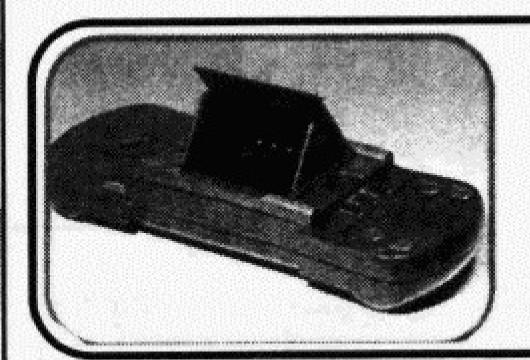
用这一个按钮可以选择切换声音的 ON 或是 OFF 的机能。

**颜色**

这个按钮可以选择切换游戏的彩色模式，即使在游戏进行当中也可以。

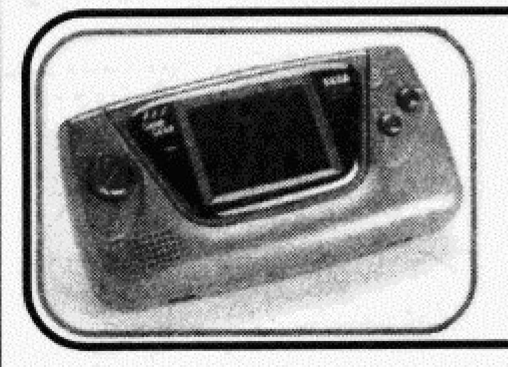
# 真正意义的便携和丰富的软件正是掌机致胜法宝！

## 各类彩色携带型游戏机



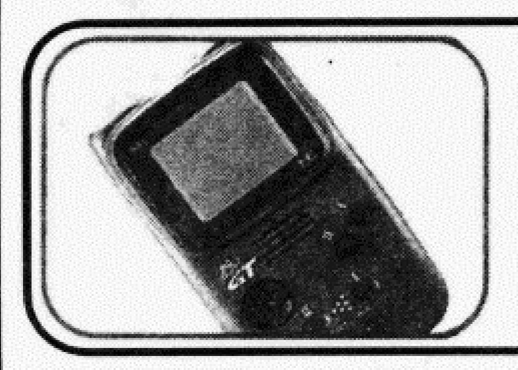
### LINKS

1989 年 11 月由美国雅达利(ATARI)公司所发售。总发色数为 4096 色，同时发色数 16 色，使用 6 个 3 号电池。这是最早的卡带型掌上机。



### GAME GEAR

1991 年 9 月由日本世嘉（SEGA）公司发售。总发色数为 4096 色，同时发色数 32 色，。同样是使用 3 号碱性电池。为第一部彩色掌上游戏机。




### PCE GT

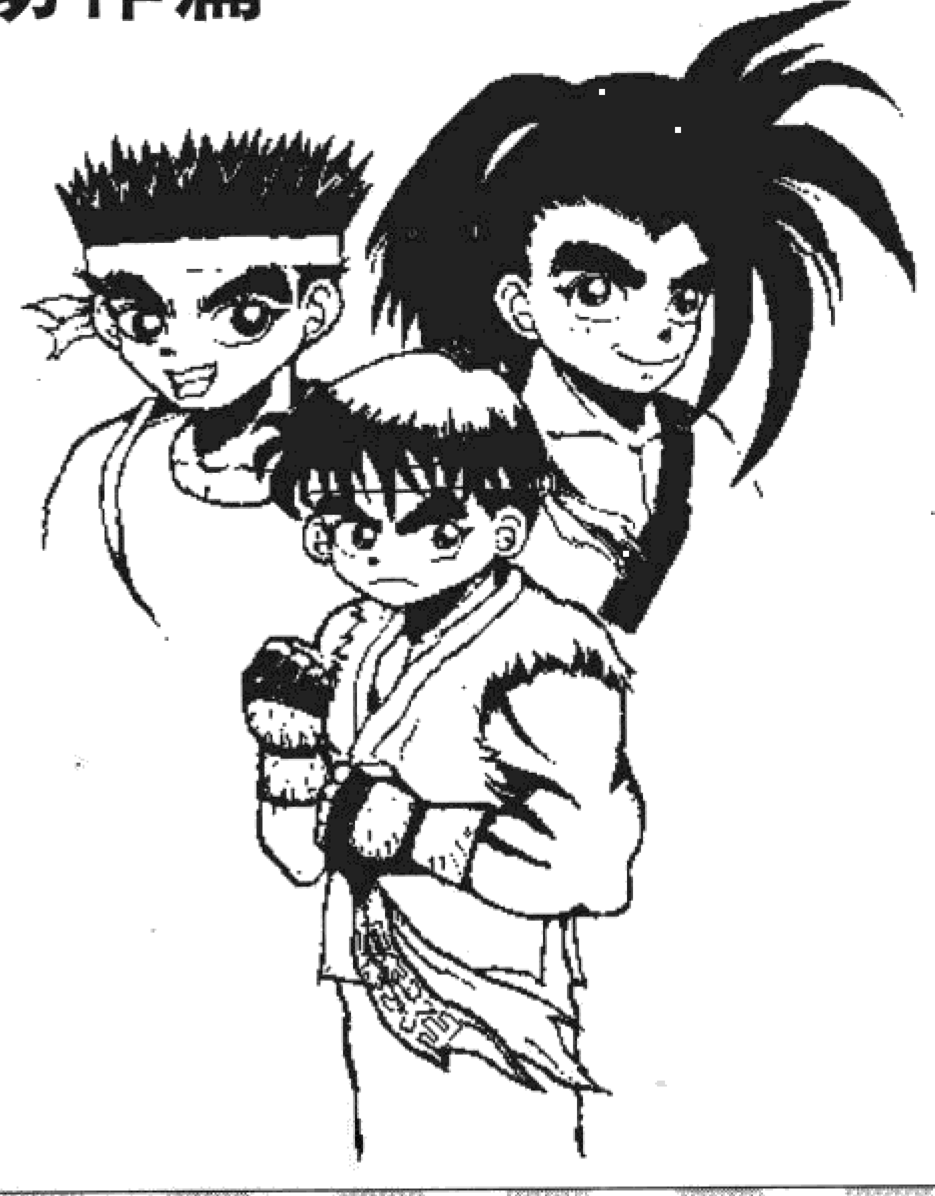
1991 年 11 月由日本 NEC 公司发售。此机是 PC E 的互换机，最大同时发色数为 512 色。使用 6 个 3 号电池。这部机器性能相当好，但发售不多。

# GB软件大全集



# ACT

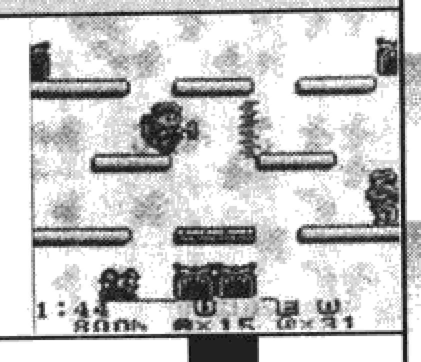
## 动作篇



## TUNBLEPOP
## 吸尘超人

主角是非常喜欢将街上扫得一尘不染的清洁工人，最自傲的是手上那只吸尘力已大幅提升的强力吸尘器。“1P”共有8关，将画面上所有的人皆吸入后便过关，“2P”则比谁击退的数目较多，也可自己设计关卡。

除了在遭敌人攻击而残破不堪的4关废墟关外，还有敌人所建造的3关基地关，须先打倒废墟内的4只头目后，始可向基地挑战，冲上最后之岛。



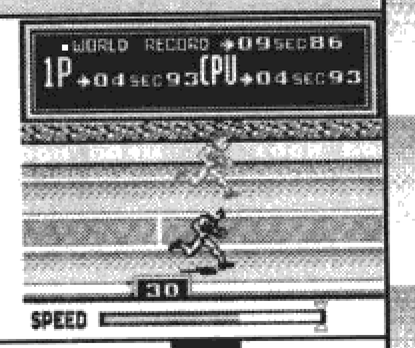
1992年
DATA EAST

1M

## 宇宙の骑士テッカマンブレード
## 宇宙骑士泰克曼之刃

改编自同名卡通，共7关，每关都各有不同的拿达姆兽及无数的陷阱、迷宫在等着陷害玩家。主角擅长的特技有跳跃、高跳、剑及绳索攻击等14种，必须妥善运用才能逐一克服难关，也会出现些专为游戏设计的角色。

结局会因地图的攻略情形及成绩而有所改变，所以玩家可以尽情地自由战斗，不论玩几次都会有不同的乐趣，且插画也都具有相当的迫力。



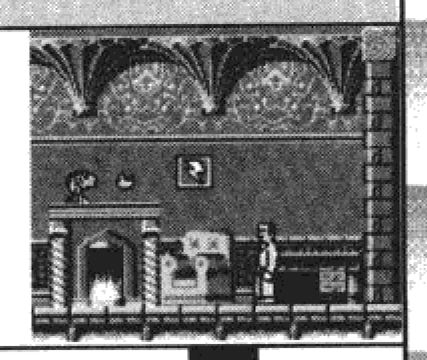

1992年12月
优达卡

1M

## Dr.FRANKEN
## 弗兰肯博士

弗兰肯·柏博士一手创造出来的人造人，弗兰肯因为和他有相同遭遇的爱人彼祺遭到怪物分解成数块，而在城内四处寻找碎片，试图让她复活。共6层250间房间。有地图指示功能，玩家随时都可用这确认所在位置。

不论走跳或是跑，用电击打倒敌人、转换方向等动作都做得十分细腻且逼真，在没有能源后如沙子般风化掉的镜头也颇具独创性。



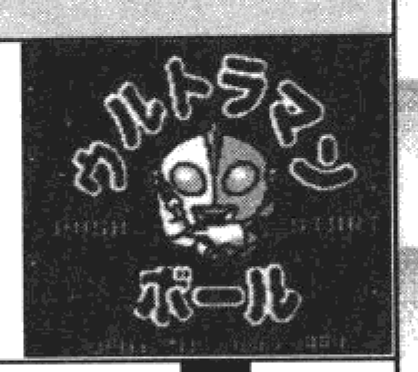
1992年
肯姆冠 KEMCO

1M

## ウルトラマンボール
## 奥特曼躲避球

本游戏的目的，是由玩家控制能做不同形态变身的超人力霸王，救出被宇宙人军团抓走的其他超人兄弟。整款游戏由 4 个舞台，每个舞台有 5 面 计共 20 面的不同关卡所构成。

当玩家在进行游戏时，必须利用各种不同的有利道具，以 3 分钟的时间，完成每一面所交付的任务。也就是打倒头目，救出被困的超人兄弟。



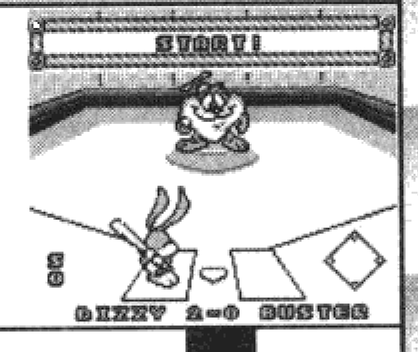

1994 年 6 月
BEC

1M

## タイニートゥーン アトベニチヤーズ 3
## 兔宝宝大冒险 3

这是款集合兔宝宝及其他许多可爱卡通明星的动作游戏。全款游戏是由 8 个不同的迷你游戏所构成。其中有射水枪、打棒、踢足球、打篮球等游戏，玩家必须一一向这些迷你游戏挑战才行。

喜爱兔宝宝的玩家千万不要错过这款游戏。在这游戏中兔宝宝的表情都相当地可爱，而且深具喜感。



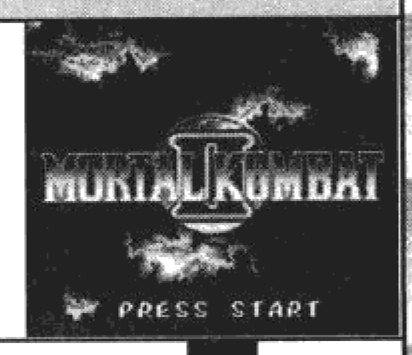
1994 年 6 月
柯拿米 KONAMI

1M

## モータルコンバット II 究极神拳
## 真人快打 II 究极神拳

曾经轰动一时的真人快打，在 GB 上将出现其第 2 部作品。此次将有 8 位天空界的"神拳"代表，向邪恶的魔人挑战。此次在基本系统上，和前作大致相同，在必杀技的演出上也相当精彩。

在这次登场的 8 位角色，将有多彩的必杀技可供玩家使用。如果想要获得最后的胜利，除了一般的普通技之外，熟练地使用必杀技才是关键。




1994 年 11 月
ACCLAIM

1M

## 幽游白书第 4 弹　魔界统一篇
## 幽游白书第 4 弹　魔界统一篇

幽游白书又有新作推出。此次浦饭幽助将和伙伴共同对抗魔界的敌一黄泉和躯达。这次游戏有"统一战"、"对战"、"迷你白书"等3个模式。玩家必须利用各种对战技巧，以获取最后胜利。

本游戏将有 9 位魔界战士登场。他们分别是浦饭、藏马、飞影、烟鬼、黄泉、修罗、时雨、枣、躯。他们强力的必杀技，是本游戏的重点之一。



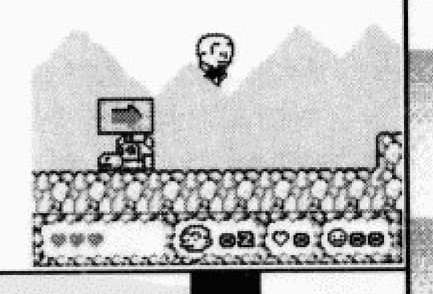

1994 年 12 月
集英社

1M

## GB 原人 2
## GB 原人 2

棋样活泼可爱的 GB 原人，在本作中将再度大显身手。玩家可利用石头、变身及必杀技等技巧，打倒一路挡路的敌人，向宿敌哥登三世挑战。此外，这次 GB 原人在画面的处理上较以往更为进化。

本作中最令人注目的地方，就是 GB 原人的变身系统。变身后的 GB 原人，有 GB 盗人、GB 达人、GB 食赛，机器原人等造型。



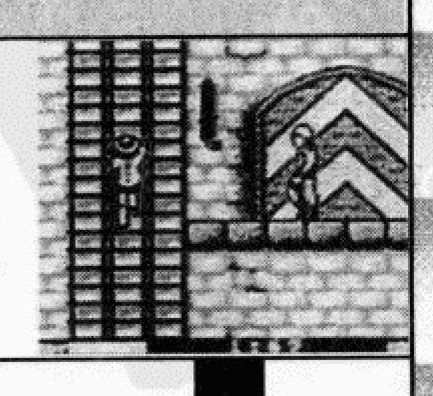
1994 年 2 月
哈德森 HADSON

1M

## インディ・ジョーンズ
## 印第安那琼斯

由电影"印第安琼斯"为主题的本款游戏。将由玩家扮演印地安琼斯，通过重重的陷阱，向不法之徒挑战。基本上这是一款以电影的知名度为号召的动作游戏，但是在内容上多少有些出入。

本游戏共有 6 种不同类型的舞台。为了解开最后的谜题，玩家必须一一通过敌人所设下的陷阱。最后的谜题，则和圣杯有着极大的关系。



不详
日本椰子 COCONUS JAPAN

1M

## 魂斗罗スピリッツ
## 魂斗罗精神 II

本作的剧情起因于西元 2626 年时，这时外星人为征服地球，而来到世界上。正当人类面临最困难的状况时，魂斗罗的最强战士比尔，为了保护地球及延续人类的生存，便展开对抗外星人的战斗。

本作和以往所发售过的作品相同，都是利用路上掉落的宝物来增强武器的威力。全款游戏是由 5 个舞台所构成。玩家能否全部破关？

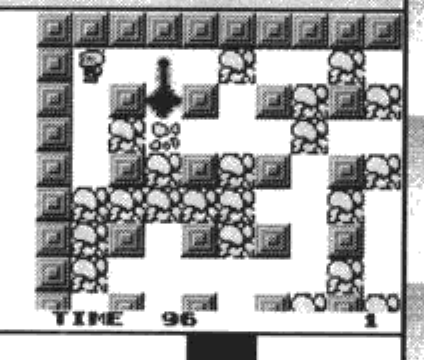
1994 年 2 月
柯拿米 KONAMI

1M

## ボンバーマン GB
## 炸弹人 GB

炸弹人再度发威。这次将可由最多 4 人同时进行对战。全款游戏是由 4 面 8 个回合，全部共 32 个舞台所构成。其他方面，如利用宝物增加炸弹威力，及破坏方块寻找出口等，和以往的作品相同。

本游戏在每一回合中，都会有一个头目。由于每一个头目都相当不好对付，因此要一边收集宝物，一边对其进行攻击，这样才能顺利过关。



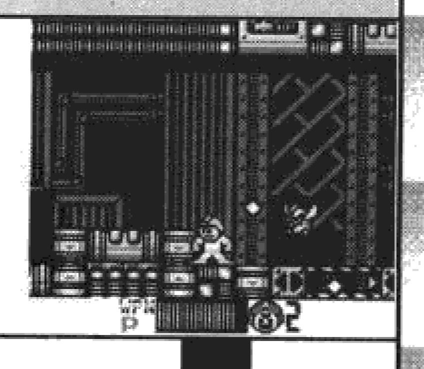

1994 年 8 月
哈德森 HUDSON

1M

## ロックマンワールド 5
## 洛克人世界 5

这是 GB 版系系的第 5 部作品。全款游戏并非由 FC 版所移植，而是经过全新设计的原创版本。本作有 9 位头目，在难易度上，比以往要高。但是，洛克人所保有的刺激性娱乐性并未减低。

本作在动作上增加了滑行这一项。而洛克人的武器则有一般攻击和集气攻击等变化。此外，运送宝物的“艾迪”和 3 种变化的“拉休”也会登场。



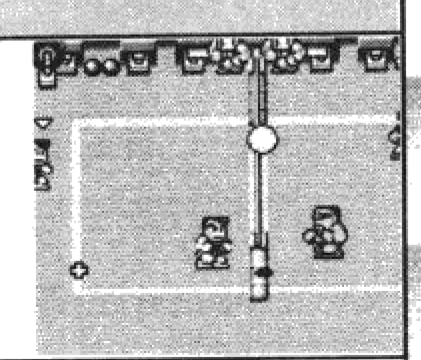
1994 年 7 月
卡普空 CAPCOM

1M

## 热血！ビーチバレーだよ
## 热血！沙滩排球

热血系列此次以沙滩排球的形式，呈现在大家的面前。本游戏的规则，采用一般国际标准的15点制。在3盘比赛中，先获得2盘的队伍，获得该场的优胜。8支队伍中，谁能获取冠军杯呢?

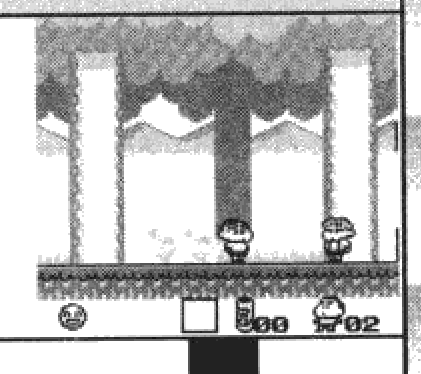
本游戏可对应SGB，因此有彩色的画面背景。各角色在使出必杀技的时候，必须先按A钮跳跃，然后以适当的时机按下B钮就可以了。



不详

## クレヨンしんちゃん 4
## 蜡笔小新 4

大受欢迎的卡通人物蜡笔小新，在GB上将推出第4部的作品。本作中，蜡笔小新可利用变身道具，来加强其跳跃力、飞行力或者成为无敌状态。全款游戏由4个舞台所构成。

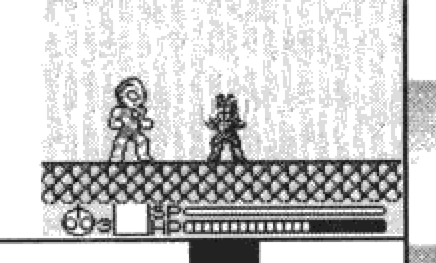


1994年11月
BANDAI

## ウルトラマン超斗士激传
## 奥特曼·超斗士激传

本作中共有9个舞台，并且其中包含有动作、射击以及对战3种不同风格的游戏。在一款游戏中，同时有3种不同的乐趣，这也很罕见吧。总之，玩家必须操作超人以获得"宇宙最强者"的头衔。

本作中，超人除了一般普通攻击外，像必杀光线及回旋斩等强力技，也会在战斗中出现。由于每个舞台的游戏类型不同，因此视状况使用技巧。



不详

## まじかるタルるートくん 2 ライバーゾーンパニック！！
## 魔法台风 2 · 恐怖的莱帕地带

神通小精灵将在梭特培恩与将城镇破坏得乱七八糟的坏蛋莱帕战斗的 ACT。玩家操纵神通小精灵，必须收集到碎片并组成完整确实有通路的地图后才能前进。采计血制，不过只要吃到好吃的章鱼丸便可恢复体力。

和以本丸为主角的一代大为不同，不过乐趣是有增无减。魔法可以尽情地使用，且人物及背景等设计也较为细致，具可看性，做得还不错。

1992 年
万岱 BANDAI

1M

## マサカル传说 · 金太郎アクション编
## 板斧传说 · 金太郎动作篇

和母亲相依为命的金太郎为找寻父亲而出门远行，而他背上的斧头除可靠伙伴刚力或当飞镖丢出去外，还可勾住树枝跳上去，非常好用。敌人则是森林中的动物及妖怪们，如果金太郎相扑比赢了，他们就会成为伙伴。

旅行途中会遇到很多新奇的事件，若是想平安过关的话，绝对不能没有道具，尤其是各关特设的加分关，有很多得到有益道具的机会绝不能放过。



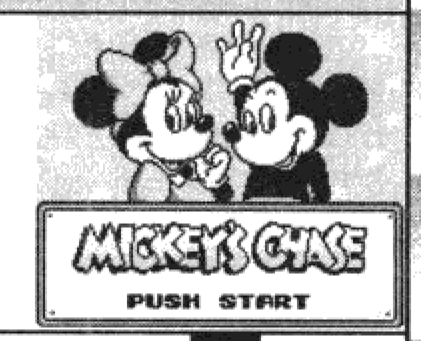

1992 年
东京书籍

1M

## ミッキーズチェイス
## 米老鼠追逐

某天，米奇要送给米妮的礼物居然在送出的前一刻被彼得偷走了，不甘愿的米奇于是和米妮、高菲狗合力去追彼得，追逐式的横向 ACT。共 3 关，玩家可选择操纵米奇或米妮，只要找到待在各关最后头的高菲狗就算过关。

武器放在一路上被丢在地上的箱子内，可以闪躲也可攻击敌人，但是绝对不能被撞到。只要被碰到 3 次就 OUT，相当严苛的游戏规则。



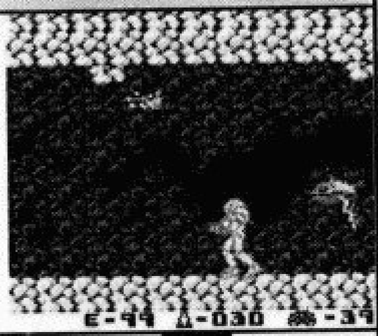

1992 年
肯姆寇

1M

## METROID Ⅱ リターン オブ サムス
## 银河战士Ⅱ萨姆斯归来

任天堂版同名游戏的续作，主角萨姆斯是位杰出的银河战士，任务则是将潜伏在惑星 SR388 内的侵略者消灭，以保护和平。共需对付 39 只头目，武器是右手上的能源火箭筒及飞弹，而萨姆丝会因为战斗而逐渐成长变强。

想要不断地往敌人的中枢推进，除了要打倒头目外，还必须要找到藏在各处的道具并灵活运用才成，特别是有可疑的门或墙壁等地方得仔细调查。



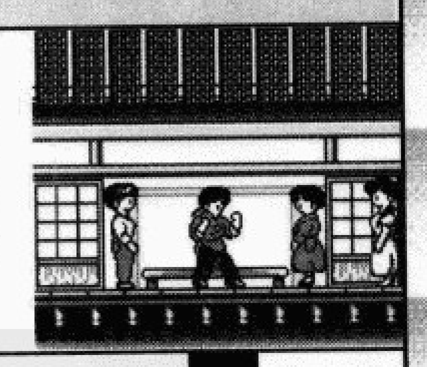
1991 年
任天堂

1M

## らんま 1/2　热烈格斗编
## 乱马 1/2 热烈格斗篇

兼具解谜要素的格斗动作 AVG，玩家负责扮演泼冷水后变女人，用热水烫后又变回男人的主角早乙女乱马，在得到某项神秘兮兮的武斗会即将举办的消息后开始收集情报并在途中和良牙、八宝斋等宿敌展开一场场的格斗。

虽参杂了些原作的特有风味，但故事的重心还是摆在武斗会上，不过只要夺信便可了断的规则倒也简单，而且还可偷学参赛者的绝技呢。



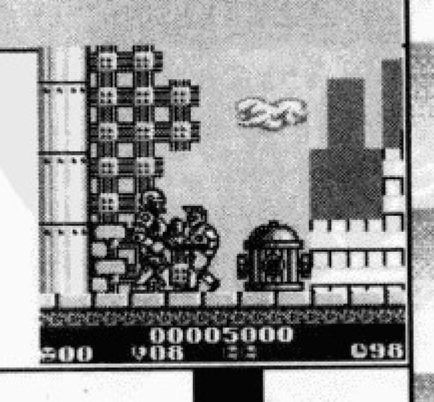
1992 年
帕布雷斯特

1M

## ロボコップ 2
## 机器战警 2

为了打倒万恶不赦的大敌，企图征服世界的凯因，正义的最后防线一机器战警再度领命出动。不只是将敌人打倒，而且还得加以逮捕，如果检举率太低或不依作战指示进行战斗的话，有时任凭玩家再怎么神勇都无法过关。

主角机器战警的动作、武器的设计等都较前作来得细致精彩，而必须从碎片中拼出完整照片等的益智型关卡则难度较高，但操作相当灵巧。



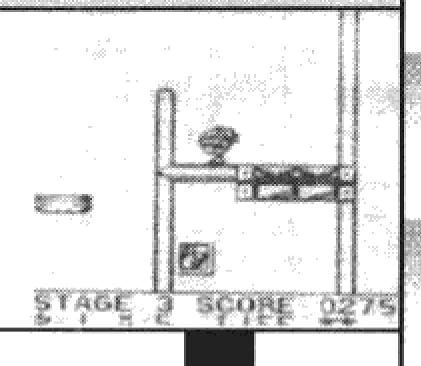
1991 年
SONY

1M

## ラブルセイバーⅡ
## 博爱战机Ⅱ

由少年和马克斯机器人合体而成的超级战士来普路塞巴活跃的横向 ACT，舞台是遭到外星人占领的7座宇宙殖民地。因放射线而巨大化的植物、程式发生错误而四处乱窜的机器人等都是玩家得应付的家伙。

主角可三段变化，如果受到损害则会慢慢变回少年的模样，连续三次被打到便完蛋，但可靠藏在附近的道具回复体力，因此缓卫的空间还是很大。

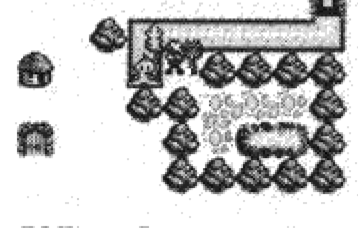



| 1992 年<br>金子唱片 | 1M |
|---|---|

## アスミッくんワールドⅡ
## 阿斯米君世界 2

玩家扮演亚斯米，负责替迷路的小恐龙造一条路，将他送回村子里，如果在途中遇到敌人的话就用炸弹将他们炸成碎片。可用来造路的工具一共有6种，且都有一定的数量限制，不是想用就可以随便乱用的。

和头目的对决虽然是不折不扣的 ACT，但如何造出一条安全的路让小恐龙通过才是最大的难题，因此本质上应该是较接近 PZG 才对。



| 1991 年 5 月<br>阿兹米克 | 1M |
|---|---|

## ASTRO RABBY
## 宇宙兔子

月面基地内的机械权威卡札姆博士所制造出来的兔型机器人拉比为取回博士开发的16组拉比专用的改造设备而展开旅行。有时间限制，攻击方法只有跳到敌人头上然后把它踩扁一招。

利用拉比飞上天时，模样会变大这般的扩大、缩小功能来表现距离远近感是它独到之处，美中不足是难以捉住地面的高低差感觉。

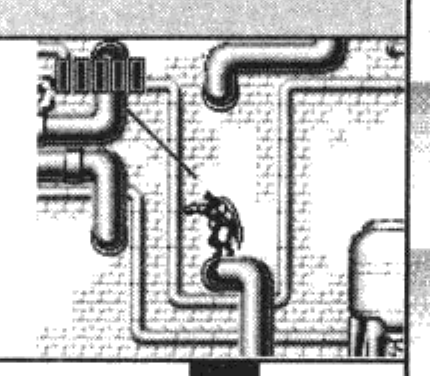


| 199010 月<br>IGS | 1M |
|---|---|

## バットマン
## 蝙蝠侠

以打倒犯罪组织的头目死神及其亲信杰克，消灭组织，保卫都市和平为目的，结合动作及射击两部分，改编自同名卖座电影的游戏，共4关12小区，可无限接关，诸如镇静枪、蝙蝠音波等蝙蝠侠爱用的武器都会出现。

武器十分多样化，但如果不熟悉电影情节的话，不容易找到适当的武器来对付敌人，跳跃也蛮难练的，不过仍算是款主体色彩颇浓的作品。



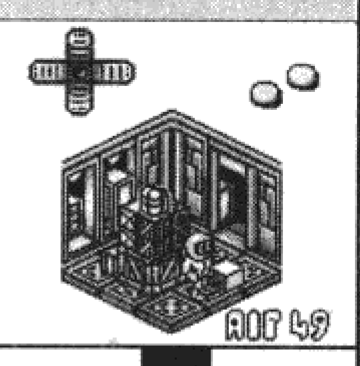
1990年4月
太阳电子

1M

## アルタードスペース
## 宇宙冒险

采斜向视点，操纵遭异形掳走的男主角，设法在氧气用尽前逃出如迷宫般的宇宙船。而宇宙船内共分为9层，如果被异形打到或掉入船内的陷阱都会使氧气的存量减少，且每过一层都会有精彩的插画出现。

会在画面上头指示玩家应如何操作的亲切设计在ACT中算相当罕见，且它在背景及人物设计等上头都下了不少工夫，算是相当不错的杰作。



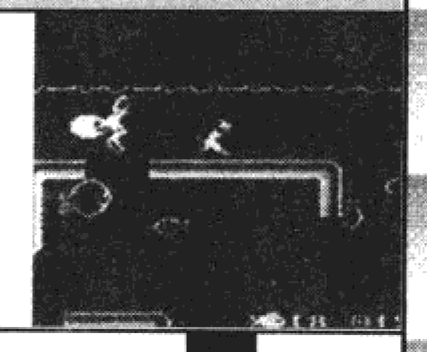
1991年11月
SONY

1M

## うおーズ
## 大鱼吃小鱼

操作一只栖息于大海的中型鱼，闪避以高速逼近自己的野鸟及大鱼，吞吃小鱼以维持生存。有限制时间，且吃鱼时暂时不能采取其他行动，浮上水面后可跳出水面一窥外头世界的模样，但容易遭鸟所拦截。

像这款游戏这般以食物链，一物克一物的观念做为基本架构的相当稀少，不过它整体的表现相当不错，鱼游动及吃鱼的动作也很逼真。



1990年4月
トーワチキ

512K

## SD ルパン三世～金库破り大作战～
## SD 鲁邦三世·金库破坏大作战

取走迷宫内的钥匙，攻破金库就算破关。除主角大怪盗罗苹三世外，原作卡通中大家熟悉的神枪手次元大介、剑客石川五右卫门及老盯着罗苹不放的钱刑警部都会登场，让罗苹迷们回味一番。共 50 关，有七种辅助工具。

八种特殊的地板常让人碰到后无所适从，玩起来感觉带有浓厚的益智动脑成分。和原作中出现过的几位重量级人物对决的头目战则令人紧张不已。

TIME 113　P×02

1990 年 4 月
帕布雷斯特 BANPRESTO

512K

## エレベーターアクション
## 电梯大战

主角庞德是名擅用二连发手枪，专门盗取国家机密的超一流情报员，为完成这次的任务，他必须潜入一栋栋的机密大楼，和敌国间谍展开一连串的殊死战，再陆续将文件送到楼下运出，是任天堂早期的名作之一。

除散弹枪、机关枪等武器及电灯等障碍物外，又增加了警犬等新敌人，在玩的途中永远是紧张感不断，以前玩过的不妨回味，没玩过的更要试试。

1UP 350　=4　LIFE

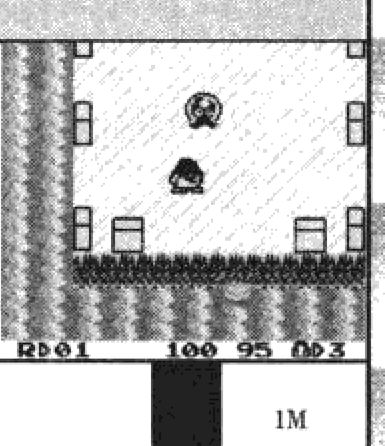
1991 年 8 月
泰德 TAITO

1M

## おいらじゃ丸！世界大冒险
## 茶茶丸！世界大冒险

忍者茶茶丸为救出遭敌国所虏的公主而奉命出动，采计血量方式的横向 ACT。主角茶茶丸除了会使用手里剑攻击敌人外，还会使用可倒立在天花板、飞越树木及分身术、透明术等精彩的忍术。难度不高，相当富有变化。

打倒头目后可以得到接下来的情报及威力强大的道具，是新作和前作最大的不同点。操作很简单，每一关也都很短，适合给低年龄的孩子们玩。



1990 年 9 月
杰力可 JALECO

1M

## オプレーションガンダム G ARMS
## 圣餐 高达 G · 武装

SD 钢弹系列中第一款动作加射击游戏，分为 1P、2P 及 SD 大图鉴等三种游戏模式。1P 是由玩家担任吉亚姆兹军，利用 MS 陆续完成不同的作战任务；2P 则由玩家任选一部 MS 和朋友对战；SD 大图鉴内则可看到 MS 的整体性能表。

必须考虑到地形及 MS 的性能来换乘不同的 MS 这点设计得不错，可以调查敌军 MS 资料的 SD 大图鉴也是一绝，对不了解 SD 钢弹的人等于是保命符。

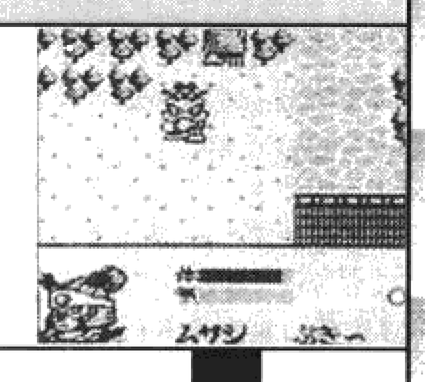
1991 年 5 月
万岱 BANDAI

可对战
1M

## からくり剑豪传ムサシロード
## 机关剑豪传 · 武藏之路

玩家扮演主角武藏，为当上日本第一的剑士而到各地修业旅行，分为武者修行编及武艺选编，共 7 关。武者修行编中，武藏必须避开妨碍修行的敌人及陷阱而和各道场的名剑客决战；武艺选编则和来自各地的剑士较量。

由于故事情节是根据原作卡通的风格写成的，因此对看过卡通或玩过玩具的人来说，想必是再熟悉也不过的，而一对一决斗时更是充满了迫力。



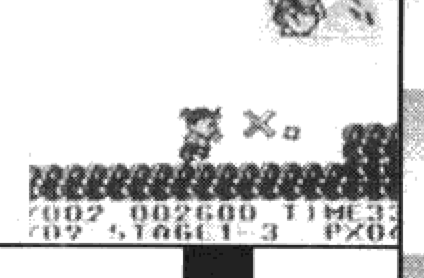

1991 年 4 月
优达卡 YUTAKA

密码接关
1M

## 元祖！！ヤンチャ丸
## 元祖！！淘气丸

将遭掳的公主及代代相传的宝物抢回来就是主角茶茶丸的最终目的，承袭任天堂版的第三作。包括地面、空中、洞窟及城堡在内，共 4 关，分为 3 小区，每关后头都有个老大。有回转剑、黄金、手里剑及 1UP 等各种道具。

游戏内容单纯易懂，操作也属灵活，再加上让人一目了然的插画及主角轻快的各种动作，任谁都可以快快乐乐地玩个够的游戏。



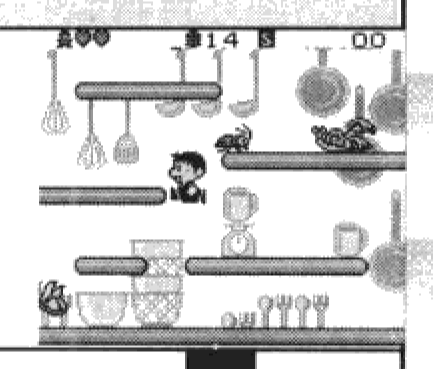
1991 年 7 月
IREM

512K

## キッチンパニック
## 恐怖厨房

将躲在厨房各个角落的蟑螂、老鼠等害虫，用杀虫剂一一消灭，直到厨房内没有害虫才能过关，而最终目的则是消灭大老鼠。共5关，每关有6小关。除杀虫剂外，也可利用死掉的害虫变成的方块图形来制服其它害虫。

虽杀虫剂的射程距离很短，必须要靠得很近才打得到，不过还好害虫的动作都像乌龟一样迟钝，也不需要攻击得多猛烈，所以玩起来挺容易的。



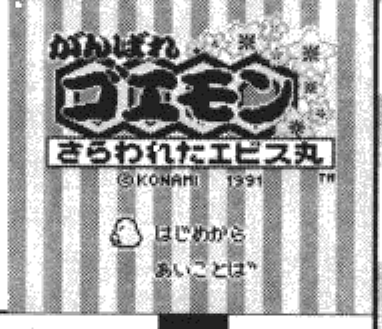
91年5月
日本椰子 COCONUS JAPAN

1M

## がんばれゴエモン　さらわたエビス丸
## 加油伍佑卫门·营极惠比寿丸

拿日本江户时代做背景，主角五右卫门为了救出伙伴惠比寿丸而一路从江户找到肥后。基本动作和前几代相同，以跳跃及攻击为主，如果没血或掉到海里都会损失一条命。除烟斗外，也可用黄金砸人。

除画面的色彩少了些外，动作仍维持其一贯风格，轻快又流畅；赌场中比西巴拉时更是刺激得要命，曾经玩过前几代的人不要两三下就可玩上手。




1991年12月
柯拿米 KONAMI

密码接关
2M

## 机动警察パトレイバー～狙われた街1990～
## 机动警察 帕特雷博～猎物在街上1990～

主角是为像男孩般明朗、活泼，并热爱LABOR的21岁女孩，泉野明，今天她也同往常一样地驾驶最心爱的因格拉姆，与特车二课的伙伴们一同出动打击犯罪。游戏中有一般AVG的事件推理，也有LABOR们互斗的镜头。

Q版化的LABOR看来就和娃娃一样地可爱。除了靠警棒及左轮连发手枪以暴制暴外，也可靠柔性的说服让犯人主动投降这点倒和原作很像。



1990年8月
优达卡

密码接关
1M

## グレムリン 2—新种诞生—
## 格里姆林 2—新种诞生—

为打倒不断增强，并开始对人类施加危害的突变小精灵们，人类的朋友一小精灵奇斯摩开始战斗，改编自同名电影，采计血量方式的横向 ACT，全部共四关，而在每关结束后都会有一段精彩的插画出现，难易度略高。

本游戏最值得大大褒扬的就是它那几乎将 GB 的硬体功能发挥到极致，超华丽的插入动画，游戏背景也描绘得很细致，证明确实下了不少功夫。

1990 年 12 月
太阳电子

1M

## GO! GO! TANK
## 冲啊！ 坦克

操作飞机，避开敌人的攻击，替战车创造一条安全的逃路，并诱导它至安全地带的异色游戏。和一般以击灭敌机为目的之 ACT 不同，必须要把握时间尽快造出一条通路逃出去才能得高分。难易度极高，但可无限接关。

由于飞行时会受到惯性影响，因此要操作得顺必须要花一段时间，且飞机发射的子弹会呈弧线飞行，要学会瞄准也是件很伤脑筋的事。




1990 年 11 月
COPRA SYSTEM

512K

## ゴーストバスターズ 2
## 魔鬼克星 2

从四名魔鬼克星中选出中意的两位，一位发射光束，另一位则负责开捉鬼箱。以收服所有在纽约出没的鬼为目标，采由上往下视点，全方向卷轴的 ACT。可同时操作二人是一大特征，但不能两人一道玩则略嫌美中不足。

魔鬼克星的造型都颇为可爱，轻松逗趣。采用电影原声曲做为配乐；光束只能发射 3 秒，射程只有一点点等都让人感受到电影中的独特风味。




1990 年 10 月
HAL 研究所

1M

## ゴジラくん怪兽大行进
## 哥吉拉君・怪兽大行进

操作怪兽迷及特摄迷们耳熟能详的哥吉拉，用拳头将出现在画面上的巨岩全部都破坏掉便过关，是款代有迷宫要素的动作益智游戏。总共有64关，采HP制，如果HP被其他怪兽打得一滴都不剩就死翘翘了。

除哥吉拉外，赫多拉及拉顿等强敌也会出现，游戏内容虽单纯，没有什么特别的变化，但如果您是哥吉拉迷的话，不妨试试，怪有趣的。



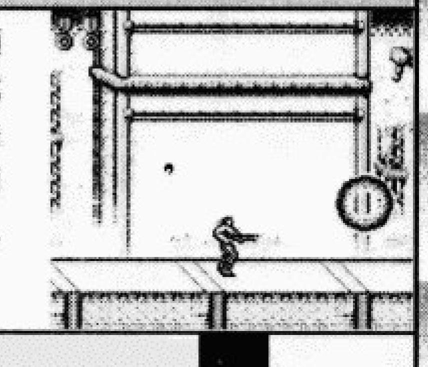

1990年12月
东宝

密码接关
1M

## コントラ
## 魂斗罗

靠一把枪打遍所有战场的ACT，共5关，前4关可自由选关，1、3关是横向；2、4关则为纵向。基本操作方法和任天堂版大致相同。除普通的枪外，另有火焰枪、三方向发射的机关枪及可追踪敌人的追尾飞弹等3种武器。

如何从枪林弹雨中顺利逃出一直都是这类游戏的最大难题，本作难度虽嫌高了些，不容易过关，但画工细腻的背景却让人久久不能忘怀。



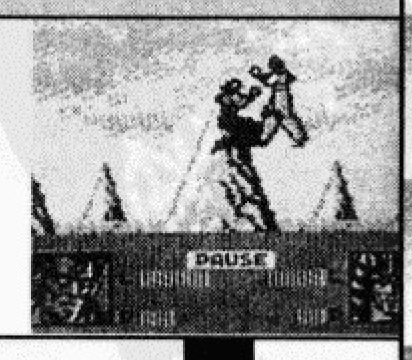
1991年1月
柯拿米

1M

## 魁！男塾　冥皇岛决战
## 魁！男塾

为打倒靠出卖同胞而存活至今，幻之武斗大会一天挑五轮大武会的主办人籐堂兵卫，剑桃太郎率领伊达臣人、大豪院邪鬼等男子汉向优胜挑战，和原作漫画中一样，梁山泊十六杰等英雄豪杰都会出场和籐堂对抗。

操作上还算流畅，而必须集气力到一定程度才能使出的必杀技，像飞燕的鸟人拳鹤嘴千本、伊达的霸极流千峰尘等绝技也都做得有模有样。



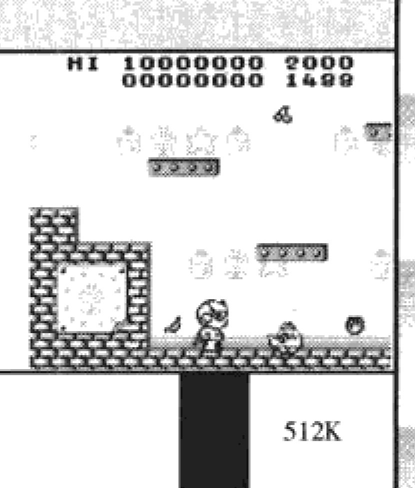

1990年8月
优达卡

可对战
1M

## ジャンケンマン
## 划拳小子

把被假面怪人拐走的4个朋友给救出便是主角的目的。共5关，要先救谁是玩家的自由，但必须先躲开假面怪人所派出来的手下的猛烈攻击，并在时间到前找到朋友，才能和假面怪人用猜拳比个高低。可无限接关。

只能边躲边拿宝物以延长时间，在解救朋友的方法虽嫌消极了些，但不需花费太多时间倒也省不少工夫，只是用猜拳来决胜负这实在太靠运气了。



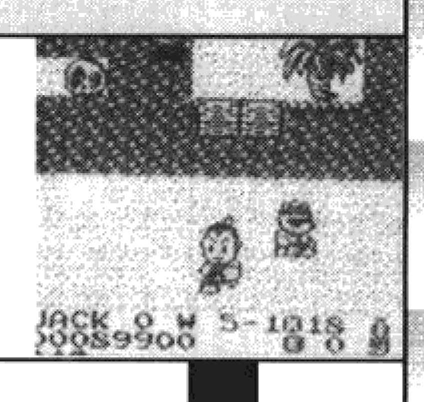

1991年12月
美塞亚

512K

## スーパーチャイニーズランド
## 超级中国岛

移植自任天堂的功夫ACT，共8世界32关，可二人合作一道对抗妖魔军团。攻击方法除最基本的拳头外，还有得跳跃到半空中才能使用的弧月踢。可用拳头破坏画面上的岩石，赚取钱袋及分身等宝物。

虽然是GB，但人物的各种动态还是清晰华丽，难度也低，只是有些得靠特定宝物才能打倒的敌人麻烦了点，不然玩起来实在非常地顺。



1990年4月
文明脑

1M

## スーパーマリオランド
## 超级马里奥岛

家喻户晓的马里奥系列作品第四作，这回马里奥的对手已不是众人熟悉的魔人库巴，而换成了宇宙人。共4大关12小关，除马里奥外，其他角色全是新人，而乘坐飞机或驾驶潜水艇的射击关卡亦是系列首创。

除吃花后射出的武器由原先的火球变成超级球外，基本系统和任天堂版一模一样，如隐藏砖块及水管内的加分关等，无论谁都会不禁地为之疯狂。

1889年4月
任天堂

512K

## スノーブラザーズ Jr.
## 雪人兄弟 JV.

丢雪球，和敌人打雪战，以将双胞胎公主从邪恶国王手中救出为目的。共60关，每10关会出现一个中头目。玩家必须先用雪包住怪物做成雪球，再把雪球丢出去，才能打败敌人。一次打倒2个敌人可以得到很好的道具。

游戏轻松活泼，动作也简单，但不动点脑筋的话要想轻松过关根本是在说天方夜谭，没什么故事情节，不过挺适合小孩子的。




1991年5月
那克沙特

1M

## スパイ VS スパイとらっぽーず天国
## 谍对谍·捕捉器天国

改编自早年的个人电脑游戏，玩家是档案中记录相当优秀的国际间谍，而上级这次所给予他的任务则是要他去收集藏在各关地图上的宝箱内的机密文件，并利用陷阱将闻风而至的他国间谍给一一解决。

因为有时间限制，所以玩起来还算相当紧凑、有趣，美中不足的是画面和过去比起来并未有多大的进步，且陷阱等机关也没什么新奇的花样。




1992年　月
肯姆寇

1M

## スパルタン X
## 斯巴尔旦 X

以其丰富的技巧，充满个人风格的角色及几近真实声的效果音在早期任天堂时代享誉一时的功夫ACT的改良移植版。主角汤姆斯的武器只有有速度没力量的拳头及有劲道但速度不够快的脚踢两种。共六关，道具只有四种。

除和前作一样是以拳脚工夫取胜外，敌人的种类、攻击手段及陷阱等方面都提升了不少，让人玩来感觉更充实、更加过瘾了。

90年12月
艾雷蒙

512K

## 相扑ファイター—东海道场所
## 相扑斗士·东海道场所

以日本江户时代做背景，主角是名玩相扑的顶尖高手，为了从贪官污吏中救出童年玩伴而将相扑运用在实战上。每关分4小区，最后一区就是和头目对决。包括扑打、摔投等在内，所有的技巧全都是相扑中的正统技巧。

可以像RPG一样赚经验值，以提升手腕、脚的威力及体力的设计予玩家在练各种技巧时有更大的自由空间。而过关后猜奖的地方也做得相当流畅。

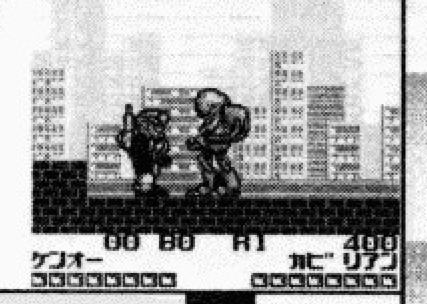
1991年4月
阿克雷姆

1M

## 绝对无敌ライジンオー
## 绝对无敌·闪电侠

为了从邪恶军团杰克帝国的魔掌中守护地球，一班爱调皮捣蛋的小学生和三架机器人并肩作战。玩家除可操纵三架分离的机器人外，亦可合体变成绝对无敌莱因吉欧或黄金莱因吉欧，共8关，每次只要对付一架机器人。

不合体的话，三架机器人会个自攻击帝国的机器人；合体后则可使用4种武器及2种威力无人能及的必杀技，设定上相当符合原作卡通，有特色。



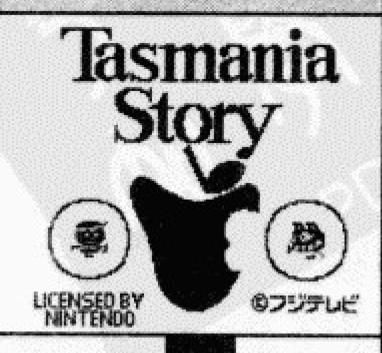
1991年12月
多米

2M

## タスマニア物语
## 塔斯马尼亚物语

得走过画面上所有小密林，以找到被公认已绝种的塔斯马尼亚虎为目的，带益智成分的ACT。玩家除可运用技巧避开百般阻扰的塔斯马尼亚恶魔外，也可在路上装炸弹炸死恶魔。可事先设定恶魔的移动速度。

基本操作很简单，仅限于左右移动及利用跳板跳到上层而已，相当容易学会。可惜故事内容并不若原作电影那般精彩，感觉有些乏味。




1990年7月
波丽佳音 POLY CANYON

256K

## タイトーチェイス H.Q.
## 追击 HQ

玩家是名专门追犯人的汽车驾驶员，而逮捕那些企图驾车远走高飞的工业间谍及杀人鬼等匪徒便是你的工作。每关开始前，犯人都会先跑到 500 公里远的地方，而如何运用涡轮及绝妙的转弯技巧缩短差距便要靠本领了。

虽然玩大型电玩版时确是现场气氛热烈，迫力十足，但改为 GB 版后总觉得没有那么好玩，不过逮到犯人时还是会让人觉得很爽就是了。

1991 年 1 月
泰德

1M

## バトルシティー
## 战斗都市

操作坦克，保护我军的基地，用大炮将敌军的战车全都轰成碎片，但若基地遭破坏就立刻 GAME OVER，是除小蜜蜂外，另一款在早期相当脍炙人口的名作。包括提升炮弹威力、甲、加速及手榴弹等，共 6 种道具。

除了因画面太小，有时会分不清楚炮弹外，移植的完成度接近满分，唯一遗憾的是缺少编辑功能，不能自己设计战场。不过对战时实在痛快过瘾。



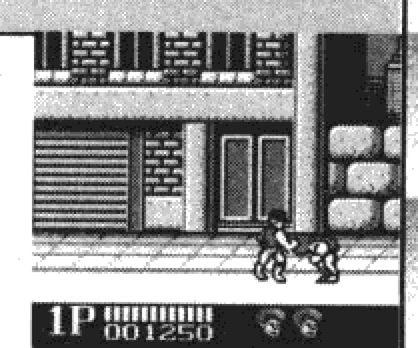

1991 年 8 月
NOVA

可对战
256K

## 双截龙
## 双截龙

为了救出被黑暗老大威利强虏走的爱人，比利单枪匹马闯入敌阵，可二人合作也可二人对战，共四关。玩家必须从街上、工厂、密林，一路打到大要塞，如果画面上的敌人没有全灭就不能继续前进。

从飞踢到旋风脚、捉头发踢人、过肩摔，各种招式的精彩程度毫不逊于大型电玩。另外武器也相当多样化，从短刀到木棒、鞭子等，应有尽有。




1990 年 7 月
TECHNOS JAPAN

可对战
1M

## 茶茶丸パニック
## 恐怖茶茶丸

因诅咒石板而遭寒冰封锁的南方之岛，热爱冒险的主角在抵达这座岛后，因不忍见到岛上住民继续过凄惨无比的日子，而决心向操纵诅咒石板的影子挑战。虽然故事本身是为 1 个人玩时所设计的，但最多可 4 人同乐。

只要将所有的白石板用身体撞入海底就可破关听起来很简单，但若不会运用黑石板、岩石变换方向、减速或靠灰石板造路的话，到后头根本没辄。

1991 年 4 月
休曼

可 4 人同时玩
1M

## T.M.N.T.
## 忍者神龟

四只会说人话，会两只脚走路，还学过忍术的乌龟，为对抗企图征服世界的邪恶组织及外星人而在地球上大肆活跃的 ACT。共五关，但一次只能选一人上场，如果四个人全都耗尽体力成为阶下囚就 GAME OVER。

除共同使用的手里剑外，四名忍者龟拿的武器都和卡通上一样，非常有亲和感，这点很好，不过攻击力及跳跃力完全没有差别就很可惜了。

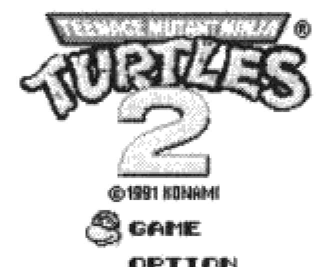
1990 年 8 月
柯拿米

1M

## T.M.N.T.2
## 忍者神龟 2

和一代相同，玩家可任选 4 只忍者龟中的任何一只进行游戏(但不能中途换人)，讨伐邪恶。采计血制，如果被打到会不断失血，没血就挂了。共 11 关，必须要打倒每关最后头的老大才能进入下一关。

与一代相比，二代过关时的插画实为难得一见的佳作。又，由于每个忍者龟拿手的武器及攻击方法都不尽相同，所以还是专门练一只比较有胜算。



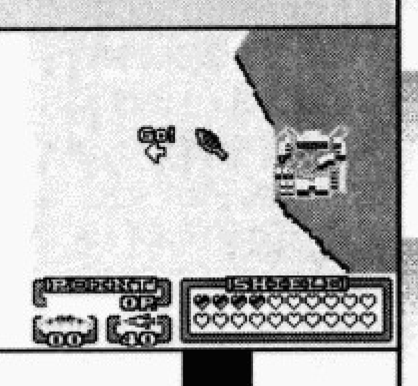

1991 年 11 月
柯拿米

2M

## トーピード.レンジ
## 鱼雷射程

玩家是一艘无国籍的核能潜舰的舰长，而最终目的是占领友邦国外的其他六国，统治世界。迎战玩家的则是各国的潜舰、巡洋舰、战舰、航空母舰及基地，标准的海战游戏。在击灭敌军舰队后可获得补给物资、武器。

瞬息间的犹豫可能让威力强大的鱼雷幻化成毫无作用的空包弹，海战分秒必争的紧张气息乃其魅力所在，但操作过于复杂则是一大缺陷。




1991年4月
塞塔

1M + 64K

## てけ！てけ！アスミッくんワールド
## 太开！太开！阿斯米君世界

挖洞将敌人埋起来，然后夺取钥匙进下一关，带益智风味的ACT，主角是只小龙，目标则是打倒企图让世界陷入一片黑暗的大魔王煞乌兹。分为四世界，各8小关，必须打倒看守该世界的老大才能到另一世界去挑战。

从挖洞用的炸弹、铁锹，到回力镖、骨头等武器，道具种类之多在同等级的游戏中可谓一级多的，如果不懂得善加利用下场往往是很惨的。




89年12月
阿斯米克

可对战
512K

## デッドヒートスクランブル
## 死亡狂热争夺

用弯弯曲曲的半圆形沟做跑道，可以冲撞敌车，也可以跳起来做空中翻转，可以尽情尝试现实赛车中无法做到的特技的奇异赛车ACT。跑道共有10种，愈后头难度愈高，岩石、机油等障碍物出现的机率也愈高。

和普通的赛车游戏比起来，这款游戏显然有更多新鲜、吸引人的地方，像冲撞敌人后再立即用炸弹炸开岩石的高级技巧就是个很好的例子。



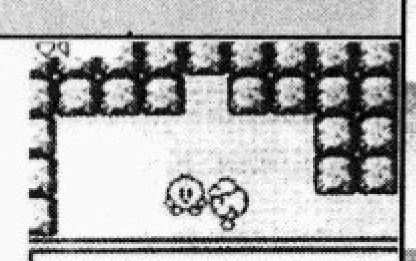

1990年4月
COPYA SYSTEM

可2人同时玩
512K

## とつげき！ ばれいしょんず
## 突击！ 马铃薯们

为了把被厨房军团给捉走的番茄公主给救出来，马铃薯身先士卒，打倒敌人，并突破一个个迷宫。共4关。每打倒一个敌人都可以得到经验值，增加HP量或增加HP的总量。在救伙伴后可以学到许多不同的攻击方法。

用马铃薯及番茄等蔬菜做出来的人物造型相当纯朴，且在游戏中丝毫未见一般游戏中常见的暴戾之气，相当罕见，难度也不高，很容易破关。



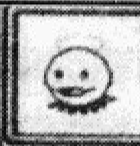

1991年1月
亚特拉斯

可对战
512K

## ドラえもん　対決ひみつ道具
## 机器猫・对决秘密道具

风靡中日小朋友们的偶像小叮当，解救飞入迷路空间内落莫无助的大雄、宜静、技安及阿福，共5关，玩家必须先在迷路空间内找到秘门，才能去找老大救朋友。包括大家熟悉的时光机在内，共有16种秘密道具出现。

必须找下雨和尚或正直和尚问情报才有办法找到秘门，深具RPG风格，但在和老大打时又转成横向的射击游戏，因此算是款罕见的综合性游戏。

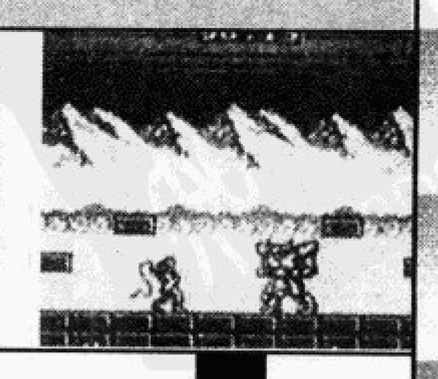

1991年3月
A扑克 EPOCH

密码接关
1M

## ドラキュラ传说
## 德拉克拉传说

为阻止吸血鬼伯爵取得永恒的生命，成为魔王的野心，克里斯多夫带着鞭子前往恶魔城，和魔物交战。共四关，玩家必须在时间到前打倒头目才算数。鞭子的威力和过去一样分为三段，被打就会减低威力。

整体看来，主角的动作迟钝许多，不好操作，难易度又高，如果错过一些可以补血或提高鞭子威力的地方很容易什么都还搞不清楚就阵亡了。



1989年10月
柯拿米

512K

## ドラキュラ传说 II
## 德拉克拉传说 II

擅用鞭子攻击敌人的主角为解救遭吸血鬼伯爵诱拐的儿子而战。玩家必须先打倒其他四座城的城主后才能找伯爵决战，而要先攻那座城可由玩家自由选择。除鞭子外，也可使用圣水、十字架等对付之。

虽可自由选城，但各城的难度皆不同，所以如果要保险一点还是顺着本来的顺序一座一座攻破比较妥当。又，其基本操作和任天堂版较类似。




1991 年 7 月
柯拿米

密码接关
1M

## ドラゴンズ .レア
## 屠龙战记

将被邪恶的大魔法师马多罗克拐走的迪费妮公主给救出便是主角这位骑士的使命。将重点摆在如何避开接踵而来的陷阱，平安过关，而不着重在杀敌斩将，也没有几个敌人会出现，一款与众不同的动作游戏。

虽然操作感非常地差，玩起来不怎么顺畅，难度又偏高，但好处就是不必对付那些杂七杂八的小兵，虽然比不上 3DO，可是画面已经算不错了。

1991 年 10 月
SEC

1M

## 忍者龙剑传　GB 摩天楼决战

## 忍者龙剑传　GB 摩天楼决战


忍者 ACT 系列作品，这次的主角是远在美国摩天楼内修行中的忍者龙、鹰，正义感强的他为守护城市而握剑、使用忍术，向恶魔的手下挑战，共 5 关，可无限接关，最多一次可带 5 种忍术工具在身上。难度低。

轻快的动作及灵活的操作系统向来是本系列作品最为人津津乐道的地方，这次虽然不能表演土蜘蛛爬墙的工夫，但可以靠链索往下滑至地面。



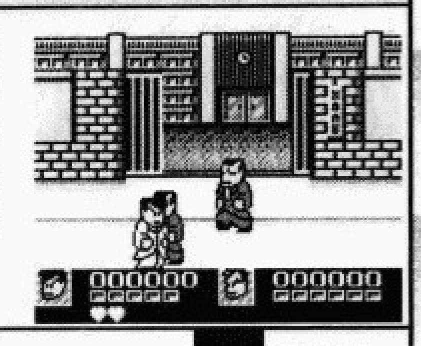

1991 年 12 月
特库磨

密码 2M

## 热血硬派くにおくん番外乱斗编
## 热血硬派 国夫君 番外乱斗篇

同样是以花园儿为舞台，描写热血男儿国雄君与宗方兴业间之抗争的 2 头身人物的格斗游戏，共 6 关。玩家负责操纵国雄君，将宗方兴业派出的打手一一打退。采计血格制，每被打到都会失血，没血就完蛋。可接关两次。

虽可调整难度，但选择 EASY 时却只能打到第五关，实在不够照顾打得不精的玩家，不过必杀技等动作依旧是非常地精彩，令人热血沸腾。



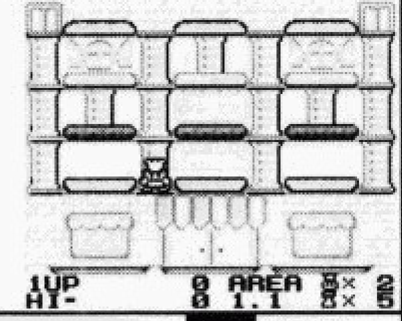

1990 年 12 月
日本技术软件 TECHNO JAPAN

可对战
1M

## バーガータイム．デラックス
## 馅饼时代·豪华版

闪躲和人一样大的突变腌黄瓜及维也纳香肠，将通道上做汉堡的材料一一往下丢，直到完成美味的汉堡为止，共 6 大关 24 小关。必须连过 1 大关才会出现接关密码。如果有材料被敌人弄坏就必须隔一阵子后才能再拿到。

必须一层一层地送，而且还要小心那些烦死人的黄瓜，实在是很累人，但偶尔和个朋友一道比谁先做好所有汉堡倒也有意思。



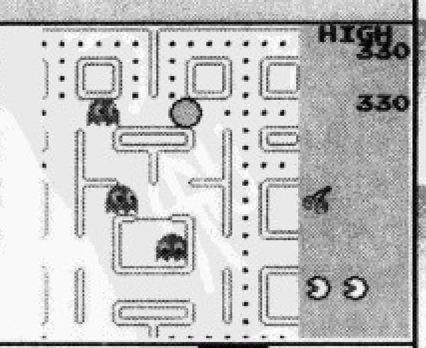

1991 年 2 月
DATA EAST

可对战
密码接关
512K

## パックマン
## 小精灵

'80 年发表，堪称电玩鼻祖的顶尖名作移植版。而游戏规则就是玩家得操纵大嘴巴把画面上所有黑点都给吃掉。吃水果可以加分，如果吃到在画面四个角落发光的大力丸便可变无敌，反吞吃原本老穷追不舍的小精灵。

对已习惯多样化声光效果，华丽内容的新一代玩家来说或许是兴趣缺缺，但当年为它而疯狂得夜不成眠的人数可是远远超过今天的快打喔。




1990 年 11 月
拿姆科

512K

## バブルボブル
## 泡泡龙

用泡泡将敌人全都关起来就赢得胜利，早年在大型电玩颇受好评的游戏。这次，泡泡龙是为了救突然病倒的弟弟，而进迷宫内寻找传说中的神药，可是却遭到里头的怪兽所阻挡，泡泡龙只得再施展绝活封他们。共100关。

除它一贯的滑稽动作、可爱造型及吐泡泡等表现得淋漓尽致外，还增加不少有趣的宝物，特别是去碰道具变的泡泡后会打雷这点最让人哭笑不得。

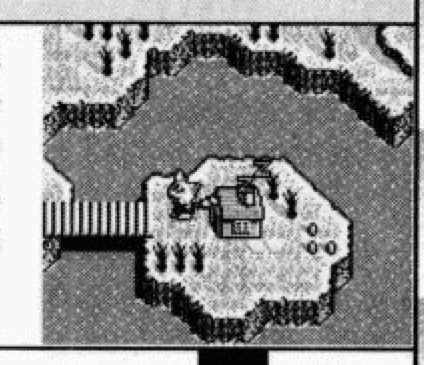
1990年12月
泰德

密码
1M

## パラソルへんべえ虹の大冒险
## 阳伞悠悠·彩虹大冒险

拿把洋伞挡敌人，一路上边吃饭团、苹果以维持体力朝前方前进的横向ACT。全部共16关，包括都市、森林、山上、云海等都是主角贝贝的必经之地，如果被敌人打到，不但会减少体力，且会降低速度及跳跃力。

整体的难度并不高，但操作不大灵光，又因为只要被打到就得赶快再拿宝物才能恢复原有能力，所以玩起来非常刺激，主角的动作也很可爱。



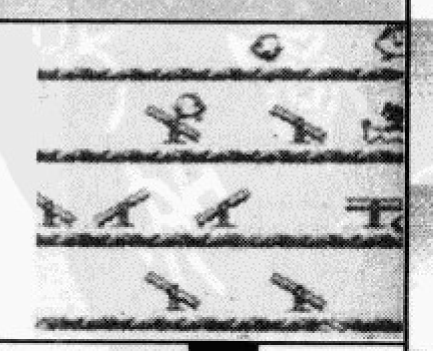
1990年11月
A扑克

512K

## ピータン
## 跑得快与大野狼

利用翘翘板从贪吃的大野狼手中保护小鸟，并送还给在上头苦苦等待的母鸟，共52关，每破4关就会出现一次特别的加分关。如果小鸟被大野狼吃了会减少破关时的得分，但若是全被吃掉就是GAME OVER。

游戏规则很简单，而且可选难度，内容又丝毫不带暴戾之气，很适合小孩子。又，捡蛋等加分关也充满趣味，相当富有变化，值得一试。



1991年12月
KANEKO

1M

## 飞龙の拳外传
## 飞龙拳外传

移植自任天堂，以“心眼”系统独树一帜的横向ACT。主角飞龙为了从邪恶组织黑暗龙手中夺取深眠在龙飞峰内的秘宝“飞龙之纹章”而从少林寺出发展开一段修行之旅，但这次他是否能再一次地守护世界呢？

除平常和小喽啰的“道中”篇外，还有和头目在台上正面较量的“格斗”篇，让人乐趣加倍。系列一贯的异种格斗技模式也增加不少新武斗家喔。

TM
PUSH START
1990
© CULTURE BRAIN
LICENSED BY
NINTENDO®

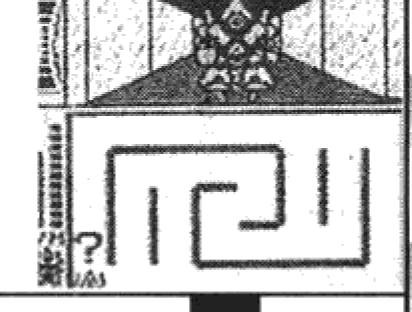
1990年12月
文明脑

可对战
1M

## VS.バトラー
## 对战管家

驾驶机器人在3D迷宫内回旋，使用雷达探测敌方机器人的位置，再发射飞弹或出拳破坏之对战型ACT。当一人玩时，可另派出一架由电脑控制的我方机器人来支援自己。有高速型及蛮力型两种截然不同的机器人供选择。

将画面分成3D画面及地图画面两部分是很方便，可省去不少不断转换画面看地图的时间，但也容易养成老盯着地图而不去注意3D迷宫的坏习惯。



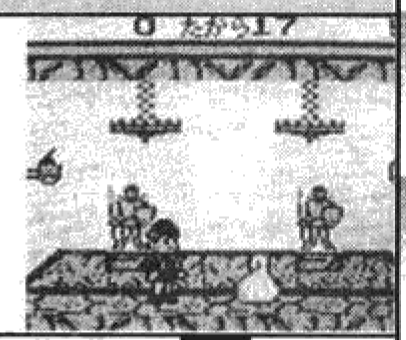
1990年8月
优斯

可对战
512K

## ふしぎなブロビー～プリンセスブロブを救え
## 不可思议的布罗维·拯救雀斑公主

移植自美国任天堂的ACT，玩家必须善加操作吃了不同种类（共14种）的糖果后就会变成梯子、雨伞或跳板等物的宇宙人布罗维，协助一名地球少年寻找宝物，救出被虏走的公主，是一款相当强调益智要素的游戏。

由于每关里头糖果的数量都很有限，因此如果不稍稍动点脑筋，仔细想想要先让普罗比变成什么才能过关，乱吃的话很容易会被卡住出不去。




1990年11月
杰力可

512K

## 平安京エイリアン
## 平安京异形

主角是日本平安时代里负责守护平安京的捡非违使(很像警察),使命是靠手中的铁锹挖洞,害笨笨的侵入者掉进去再用土把它埋起来,是款在数年前颇令玩家疯狂的 ACT。分为东、南、西、北四阵,每阵三关,共 12 关。

除充满平安时代气息的"OLD"外,还有以现代为背景的"NEW"关,可二人对战,亦可二人共同对抗侵入者这点真是帅毙了。



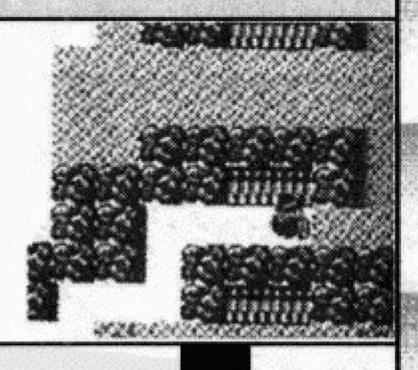

1990 年 1 月
MELDAL

可对战
可 2 人同时玩
256K

## ペインターモモピー
## 画家毛毛维

原本十分和平的普露露王国里,突然出现了一堆凶暴的怪物!尚在见习中的魔法使必须在地板上全都涂满神圣油漆才能封住这些怪物。共 33 关,可使用的魔法包括加速、飞天等在内,总共有 9 种,每种都颇有看头。

因为没有武器,所以如何避开怪物 涂上漆就是游戏中考验玩家脑筋的地方了。另外,各关间的插画及人物造型之完成度都相当高,很难得。



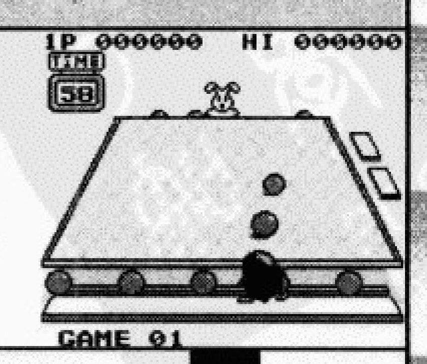
1990 年 12 月
西格玛商事 SIGMA

可对战
512K

## ペンギンくん Wars VS.
## 企鹅君对战

从企鹅、蝙蝠、兔子、老鼠、牛当中选喜欢的,丢 10 颗球,如果球全部都丢到对面或是时间到时自己这边的球比对面少就算赢。一人玩时和电脑对战,如果能打赢其他四只的话就可以玩更难的第 2 圈,最多可 10 人对战。

只是让球在桌上滚来滚去,乍听之下是很单调,但如果集结能三五好友在一道对战的话可也会让人玩得热衷到不知道时间的呢。



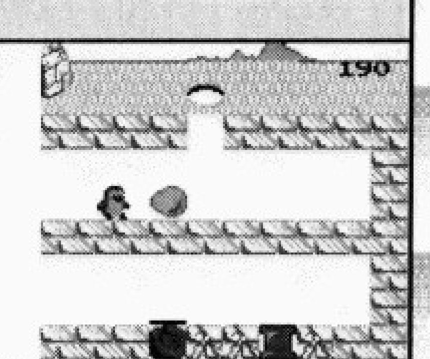

1990 年 3 月
亚斯基

可对战
512K

## ペンギンランド
## 企鹅岛

操纵可爱的企鹅躲开爱惹事的熊及障碍物，穿越如迷宫般的道路，好将蛋平安送回家，和爱人一道分享，富可爱人物造型的 ACT。一开始便可选择喜欢的配乐、选关，含有极高的益智成分，但难度则被压得很低。

不能看见整个迷宫全貌是它最大的缺点，但是企鹅张开双手摇屁股推蛋的动作倒表现得相当不错，值得一看，操作也还算灵巧。




1990 年 3 月
波丽佳音

256K

## 北斗の拳　凄绝十番胜负
## 北斗神拳

集合肯西诺、红心、信、雷恩、拳王等 11 名世纪末的拳士的对战型格斗游戏。玩家可自由选择拳士，而展开一场原作漫画所未曾有过的凄厉对决。故事模式则是向其他 10 名拳士轮番挑战，打赢后便可提升能力，逐步变强。

除各拳士的技巧及特征等完全承袭原作风格外，舞台背景也是使用原作中很令人怀念的场景，充满临场感，喜爱北斗神拳的朋友们千万别错过了。



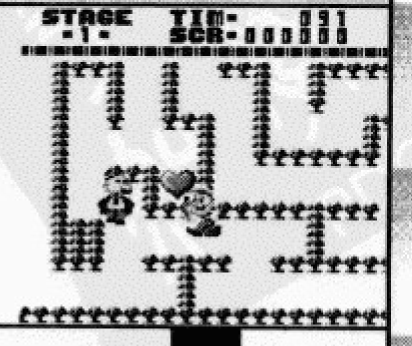

1889 年 12 月
东映动画

可对战
1M

## ポパイ
## 大力水手

在卜派及奥莉薇的婚礼上，卜派的死对头布鲁斯突然出来搅局，拐走了奥莉薇，卜派为救回心爱的未婚妻，而找布鲁斯决斗。在游戏里，卜派必须先找到奥莉薇再救出迷路的小婴儿斯易比后才能进入下一关。

刚和布鲁斯交手时会挨揍一阵子，直到吃到菠菜后才能对等战斗及在找到奥莉薇或碰到布鲁斯时，卜派所表现出来的喜怒哀乐等都相当卡通化。



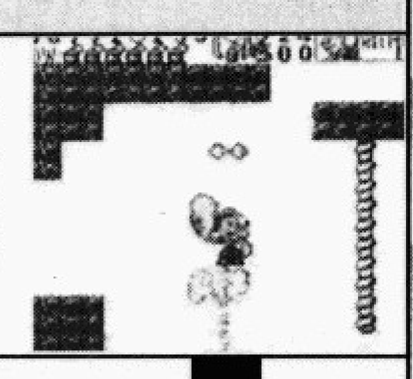

1990 年 4 月
西克玛商事

可对战
1M

## ポパイ 2
## 大力水手 2

这回的事件是由奥莉薇发现一张宝岛的地图开始，为了找到那如梦幻般的宝岛及里头的宝藏，大力水手卜派与宿敌布鲁斯再度较劲。有 4 大关 16 小关，从离岛到迷宫，无奇不有。和一代相同可靠菠菜来提升卜派的威力。

将道具藏在石头旁、椰子树上等奇怪的地方及在收集到 7 个菠菜罐头后就可丢罐头打人等设计是很有趣，只是要想都找到的话早晚会被累死。



1991 年 11 月
西克玛商事

可对战
1M

## ポン太とヒナ子の珍道中～友情编～
## 波太与雏子的珍道中～友情篇～

有一天，当狐狸波太一个人高高兴兴地走在路上时，突然发现了倒在路旁的麻雀雏子，心地善良的波太于是自告奋勇，帮助雏子，寻找麻雀们的家。没有得分观念，纯粹只是在比过关时间谁多谁少的异类游戏。

玩家除得操纵波太清除障碍外，也必须摇控雏子，避免她跌下去，如果雏子死掉了也算玩家输也是它和别的游戏不一样的地方。

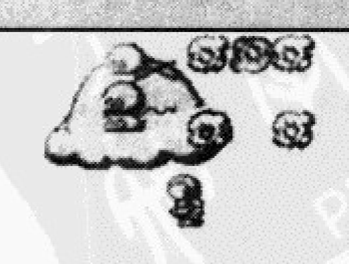
1990 年 12 月
那克沙特

512K

## ボンバーキング　シナリオ 2
## 炸弹王・剧情 2

用炸弹炸开岩石以找出秘密通道的出入口及钥匙，逃出迷宫。共 9 大关 31 小关。主角的武器除炸弹外，还有一把光线枪。光线枪除可攻击敌人外，寻找道具外在开拓道路、移动炸弹等时候都会派上用场。

和任天堂版的一代比起来，除炸弹的种类增加，头目换人外，难度也提高不少，但乐趣则相对地多了好几倍，相当有趣的一款游戏。



1991 年 8 月
太阳电子

1M

## ボンバーボーイ
## 炸弹人

在将轰炸超人系列作品一贯的娱乐风格给表现出来，又强调故事性及增加提升威力的道具种类的GB版中，玩家所扮演的轰炸超人必须破坏建于世界各地的八座秘密工厂，才能救出被带走的伙伴，很有意思喔。

虽然仍是单纯的用炸弹炸死敌人就算过关的简单游戏内容，但这代所添加的，可补给道具，调节爆炸威力强弱的商店让人多了些不一样的感受。

1990年8月
哈德森

可对战
密码接关
1M

## まじかタルるートくん
## 魔法台风

改编自同名漫画，玩家所扮演的是少年本丸，因为从父亲那儿得到了一张古代国家邪马大国的地图而决心一个人进入那国度寻宝，魔法小精灵则在本丸收集到好吃的章鱼丸及拿到星星时飞到本丸身边，帮助本丸。

人物造型虽可爱，但难度却高得出奇，不但本丸的攻击过于单调，道具也画得太小，很难看清楚，而且只要碰到敌人一次就死，实在太困难了。



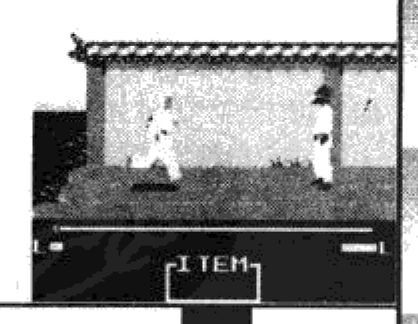

1991年6月
万岱

1M

## マスターカラテカ
## 空手道之王

横向卷轴型，较量空手道的ACT。可预先设定游戏的难易度；自己的力量、体力及速度。一名叫玛莉子的公主遭亚克马将军所率领的神秘武士军团所诱拐，而主角的使命就是要发挥其空手道的本领，击倒刺客，救回公主。

虽然背景及人物设定等都比不上现在的游戏，故事剧情也略嫌老套，但能夺取敌人的手里剑并纳为己有倒是很有创意，相当强调防御的重要性。



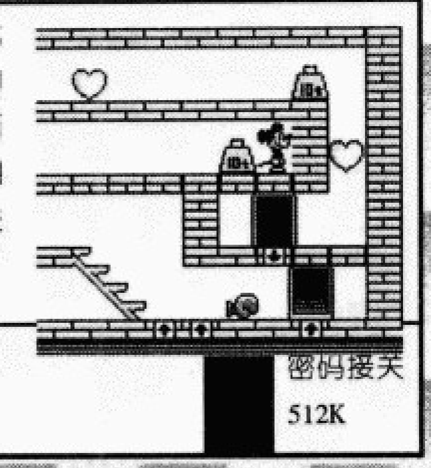

1989年12月
新正工业 .BANDAI

256K

## ミッキーマウス
## 米老鼠

迪斯耐的招牌卡通人物米老鼠，为帮助被袭卷风卷走的米妮而到处找寻掉在各地的心，具益智要素的横向卷轴 ACT。全部共 80 关，收集到所有的心后就可以进入下一关。除楼梯外，还可利用电梯让米老鼠上下跑。

虽说越到后面陷阱就愈多，也就愈难打，幸运的是它没有限制过关时间，而且可以无限接关。此外，相当罕见的是可以重播破关实况的录影功能。



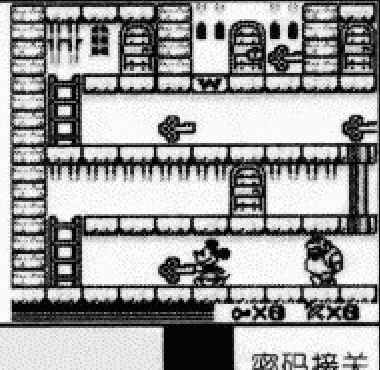
1889 年 9 月
肯姆寇

密码接关
512K

## ミッキーマウスII
## 米老鼠II

为了要救出心爱的米妮，米老鼠从地下到侵入魔城。共 28 关。除可用弓箭或炸弹等武器攻击来犯的坏蛋外，米老鼠必须收集到 8 只钥匙才能打开出口的门进入下一关，可无限接关，亦可记密码接关。

机关陷阱的设计比起一代更为充实、刺激，相对地难度也提高，不过操作还算利落，可惜的是没有在米老鼠身上下什么功夫，不大像在玩米老鼠。



1991 年 4 月
肯姆寇

密码接关
1M

## ラッキーモンキー
## 幸运猴

操纵叫乌旗依的猴子用幸运球打坏蛋，目标是攻破 5 座塔。玩家可自由选四座塔的攻破顺序，第五座塔则一定要攻破四座后才能去，各塔都分为 16 区。除了直接用球发动攻击外，也可靠铁头功来提升攻击力。

虽然猴子的动作很单纯，没有什么值得说的，但它独树一格的攻击方法则值得一看，很少有像这款游戏这般，游戏系统相当完整的逸作。

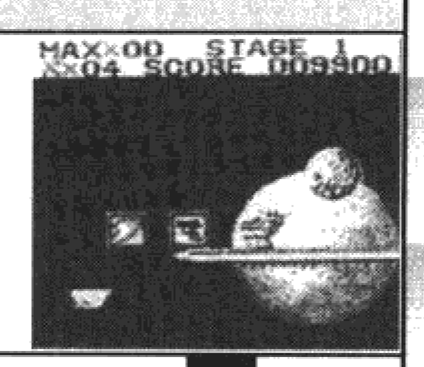
1991 年 4 月
拿兹米

密码接关
512K

## ラブルセイバー
## 博爱战记

为了救出遭外星人捉走的大哥，少女安和机器人马克斯合体，成为无敌的来普路塞巴，向未知的宇宙挑战的横向 ACT，共 9 关，有 6 种对安有助益的道具。敌人数量并不多，但如何避开陷阱才是安所要面临的最大难题。

游戏内容的评价可谓已达中上水准，因此只要是热爱 ACT 的玩家应该都会情不自禁地迷上它，唯一可惜的是不能接关，打起来很累。




1991 年 5 月
金子唱片

1M

## らんま 1/2
## 乱马 1/2

玩家操作的角色是主角早乙女乱马，而目标则是找出落在四周的鞋子、手套及帽子等物，救出小茜。游戏中除了有可攻击敌人的跳箱及收拾障碍物用的垃圾桶外，还有可让乱马男变女、女变男的神奇道具。

虽说是 ACT，但十分要求玩家动脑筋找寻可以藏东西的地方，不过难度并不会很高，且出现在里头的角色都来自原作，给人的感觉就是不会陌生。



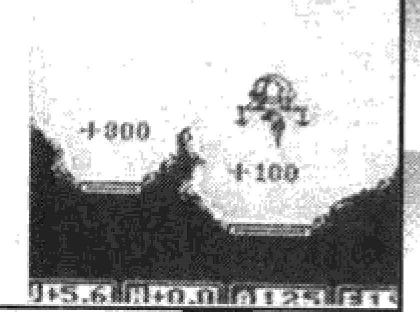

1990 年 7 月
帕布雷斯特

512K

## ルナランダー
## 月球冒险者

最新调查显示，月球上蕴含着无数的资源，而为了进一步地进行月球调查工作，代号"月球着陆艇"的极机密计划终于执行，而您便是那位调查员，负责调查月面上 32 个可疑地点，须找到五颗矿石后立即回船才能破关。

以空气残量来代替死梆梆的时间限制，且可因发现到植物或因遭攻击而增减氧气残量很符合游戏情境。起飞、降落的镜头虽很漂亮，但让人手酸。




1990 年 9 月
巴克恩影视

可对战
密码接关
1M

## レッド．アリーマー～魔界村外传～
## 红色阿利玛～魔界村外传～

魔界遭到谜般的大军团所偷袭而濒临毁灭状态！向来在“魔界村”中都是当坏蛋攻击人类，会吐火、浮在空中、爬墙的阿利玛为解救故乡挺身出战，不同以往的故事设定，结合 RPG 及 ACT 于一堂的外传游戏。

缓降、爬墙等动作都颇具趣味，杀敌一定数量后就可学会新武器，可到村里用敌人的魂交换秘宝提升能力等都带 RPG 色彩，故事结构很不错。

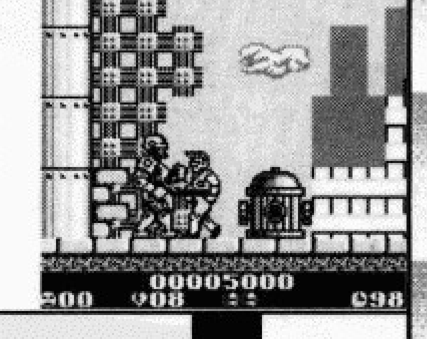
1990 年 5 月
卡普空

密码接关
1M

## ロボコップ
## 机械战警

和电影上的情节很类似，玩家必须操纵机器战警，用爱枪 AMTO 9，将手持机关枪、手榴弹等重兵器的凶恶匪徒一一逮捕。共 10 关，每破一关后都会有重现原作故事情节的插画出现，战警迷绝对别错过了这精彩的一刻。

必须先瞄准歹徒，并避免射到歹徒身边的人质等便是它的乐趣所在，可惜玩起来实在太难，虽然操作感并不差，但整体的平衡上就是差那么一点。



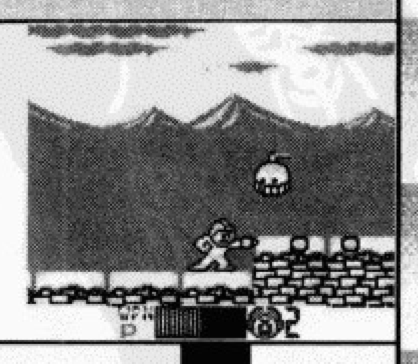

1891 年 3 月
SME

1M

## ロックマンワールド
## 洛克人世界

企图征服世界的罪魁祸首坏到底博士，连同一代的剪刀人、冰人、电人、火焰人，共 8 个老大级角色登场，计 5 关，可无限接关，但 GAME OVER 后就得从各关的最开头重玩才成，另外也可记密码，不必每次都从头开始玩。

虽然萤幕小了点，但它独特的魅力仍然丝毫未减，在 GB 上算是少数屈指可数的高难度游戏之一，对向来偏爱这游戏的中小学生来说或许太难了点。



1991 年 7 月
卡普空

密码输出
2M

## ロックマンワールド 2
## 洛克人世界 II

将任天堂版的同名作品的二代、三代合并起来的GB续作。主角洛克人的武器依然是大家所熟悉的，装在他右腕上的洛克人火箭筒。前4关可选关，里头的坏蛋和老大全都是以前出现过的，相当很令老玩家怀念吧。

难度太高，如果不习惯的话不到三两下就会被干掉，彷佛是为了整玩家才做的游戏，不过它最自傲的，多变化的头目造型则仍旧有一定水准。

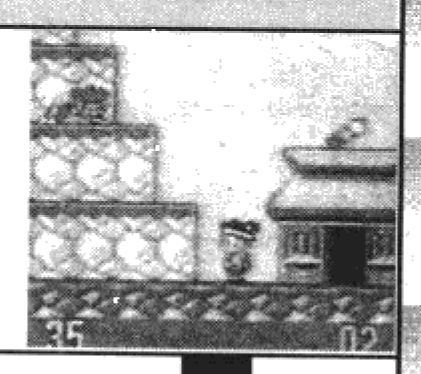
1991年12月
卡普空

密码输出
2M

## 桃太郎电剧 2
## 桃太郎电剧 2

桃太郎在前作打倒炎魔大王后，更厉害的敌人地狱大王登场。在本作中由于可和超级GB对应，因此玩家可享受到色彩鲜丽的画面。此外，在角色的攻击及移动方面，也有相当程度的改进。

本作在敌人的种类方面，共准备有60种。而在陷阱的设计上，也高达有30种之多。加上桃太郎可任意变身。使得本游戏的动作乐趣提升不少。



发售中

## 热斗ワールドヒーローズ 2JET
## 热斗·世界英雄 2 喷射版

在本作中，将由15位斗士，争霸史上最强英雄的头衔。在基本的操作上，和大型电玩差不多。但是，在GB版中，有“武者修业”、“超武斗会”、“对战”等3种模式可供玩家选择。

在彩色的SGB画面下，玩家可以感受到各个角色的动作是如何地显而易见。尤其当角色使出必杀技的时候，更是让人觉得实在太棒了。




发售中

## GB 原人
## GB 原人

以丰富多变化的表情，轻松活泼的动作而大受女性玩家及小孩们喜欢的ACT。这次的原人除了和以前一样会变电人、会吐火、变大变小外，还会变比石头还硬的岩人、用超音波攻击的鸟人及可缩在龟壳内无敌的乌龟原人。

逗趣又易于操纵，即使是初学者也能很快玩上瘾，难度不高向来是本系列游戏的一贯宗旨，而三种新增的原人变化也都相当具有可看性及实用性。

1992 年
哈德森

1M

## 悪魔城すぺしやる ぼくドラキュラくん
## 恶魔城·派我去德拉克拉君

主角小吸血鬼男爵原本是个整天只知道睡懒觉，无所事事的恶魔王子，在听到卡拉蒙斯用妖力操纵魔物而造成魔界一团混乱的消息后，决心出门去为找回往日无忧无虑的"和平"而展开他那前途多艰的旅程。

除可飞上天的蝙蝠化妖气弹外，主角还有诱导妖气弹、强力妖气弹及可倒吊在天花板上的反转化妖气弹等武器，但每破一关才能学会一种。

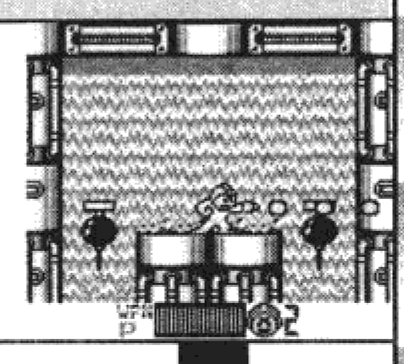
1992 年 12 月
柯拿米

1M

## ROCKMAN WORLD 3
## 洛克人世界 3

任天堂版 3、4 代的总集篇，各出现 4 个老大。虽然征服世界的计划两度因洛克人的活跃而失败，但坏到底博士仍旧不死心地派机器人攻向管理气象、产业的中央管理中心，企图打倒宿敌洛克人。共 8 关。

主角洛克人除了改良过的洛克火箭筒外，还有可模仿头目技巧的转换装置。机器狗伙伴拉蒙则可视情况变身为喷射机、潜水艇及跳台。



1992 年 12 月
卡普空

密码接关
1M

## スーパーマリオランド2　6つの金货
## 超级马里奥世界2 6枚金币

为了打倒和自己长相酷似，但心地却邪恶无比的坏马里奥，马里奥冲入鬼屋、海中及宇宙等6个世界中展开大冒险。除丢龟甲、射弹力球等神技外，这次的马里奥还可以在吃到红萝卜后变成兔子马里奥，增加跳跃力。

和1代比起来最大的不同在于随时可以接关，且能自由选关，因此玩起来格外轻松。水中游泳、或穿上宇宙服时的马里奥，其模样也颇独特。




1992年
任天堂

## アタック・オブ・ザ・キラー・トマト
## 蕃茄杀手的攻击

邪恶的天才科学家为达成他征服世界的野心，于是将一种叫蕃茄杀手的怪物送到社会中袭击人类，而能将蕃茄杀手给斩草除根并阻止这项阴谋的便是玩家所扮演的勇士——魏鲁拔。他必须找到藏在某处的罐装蕃茄汁才行。

除了用拿手的剑将蕃茄杀手一分为二外，也可用比萨或大石头砸它们，另外诸如利用滑板快速移动等动作也都相当精彩，十分富有变化。



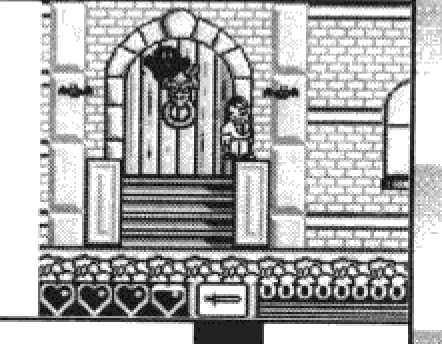

1993年2月
ALTRON

1M

## アダムスファミリー
## 阿达一族

改编自同名电影，为了拯救遭黑心律师所骗而被拐走的6名亲人，主角柯梅斯挺身而出。在游戏中，柯梅斯可以靠吃药而化身为狼男、半鱼人及吸血鬼等数种模样，所要闯的则是地底湖、冷藏库等有妖怪四处游荡的地方。

破关的关键在于如何善加化身，因为有些关卡甚至是只要不成为某种怪物就无法打倒头目过关的，所以千万别胡乱吃药，浪费资源。



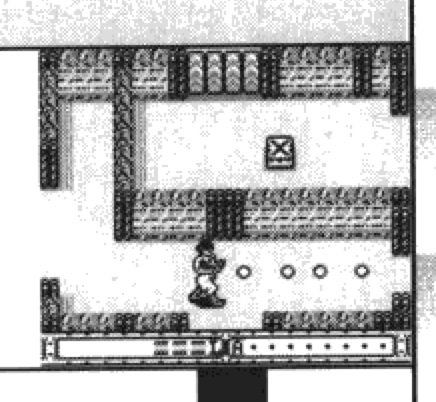
1991年
三泽娱乐

1M

## 怒りの要塞 2
## 怒之要塞 2

和一代相同，玩家依旧是使用马沙德及密兹基两名特工，凭各人手上的三种武器，潜入如迷宫般的敌军要塞，进行破坏工作。除对战斗有助益的 2 种道具外，可破坏特定墙壁的特别武器也是往前冲时不可或缺的好伙伴。

马沙德具有顶尖的破坏力，足以一击毙敌；密兹基则动作敏捷，可以一挡百。两人各有所长，玩家必须妥善进行交替才能所向披靡。



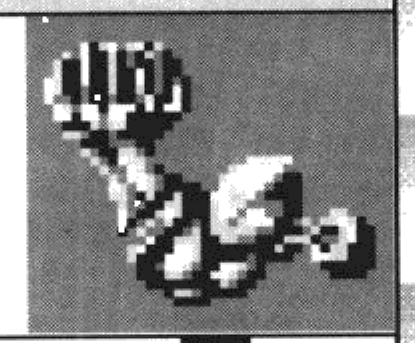
1992 年
杰力可

1M

## ウルトラマン
## 奥特曼

和超任版相同，由超人力霸王对决来自宇宙或自地球某处蹦出的怪兽，乃对战型格斗游戏。除是用 START 钮跳外，其他操作都和超任版相同，共 9 关。更好的是，可以让玩家分成超人力霸王及怪兽两大阵营展开大对决。

游戏里头所用的背景及 BGM 全都是采用当年电视版的原场景及原音，所以玩起来格外感觉到临场感，相当逼真，可惜就是操作难了点。



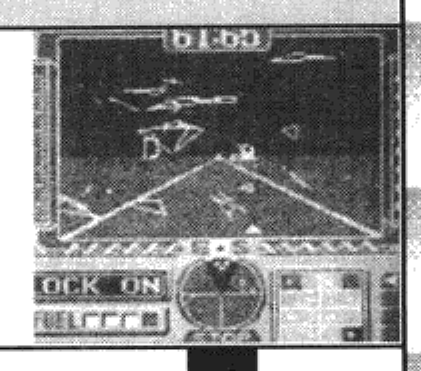
1991 年 12月
贝克

可对战
1M

## X(エックス)
## 宇宙坦克 X

主角负责驾驶最新型的宇宙战车"VIXIV"，从入侵者手中守护富含天然资源的迪塔母斯 II 行星。但必须先在地球上接受模拟训练、实战演习并通过测验后才能被派遣到星球上，成为可独当一面，克服各项艰难任务的战士。

游戏过程还算流畅，且一不小心很可能就会迷路，因此随时记得确定自己所站的位置及基地，敌人所在地点是相当重要的一环。



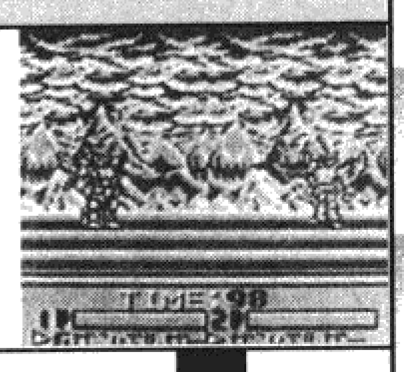
1992 年
任天堂

1M

## 元气爆发ガンバルガー
## 元气爆发·武装市民

改编自同名卡通的机器人游戏，共4关，前3关时玩家可从三架中自选一架操纵，每关都会有一些和头目特征十分相似的小喽啰出现，一个不小心就会被打得爬不起来，没能源就GAME OVER，但有2种道具可补能源。

除拳打脚踢外，独特的必杀技其威力更是出类拔萃，但可惜的是操作太过困难，不容易成功，因此熟悉操纵方法乃欲破关者的当务之急。



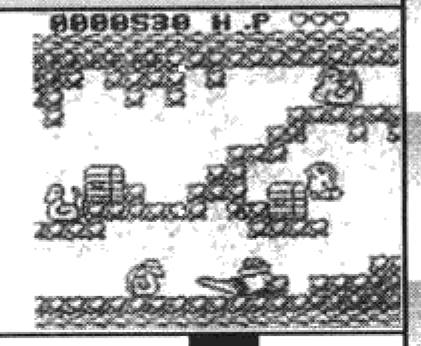

1992年
多米

可对战
2M

## しっぽでブン!
## 青蛙大冒险

为找回莫贝利王国原有的和平，打倒魔王基拉，战士查利英勇向前冲冲冲……。全86关，而里头则被细分为天空、地上，洞窟及水中等4个奇妙世界，至于主角唯一的武器则是那条可以发出真空波的尾巴。

除鳄鱼、天鹅、鼬鼠及翼龙等动物外，就连龙卷风等天然现象也是阻碍前进的大敌，而且还有很多隐藏的宝箱，因此玩来是格外的紧张刺激吧。



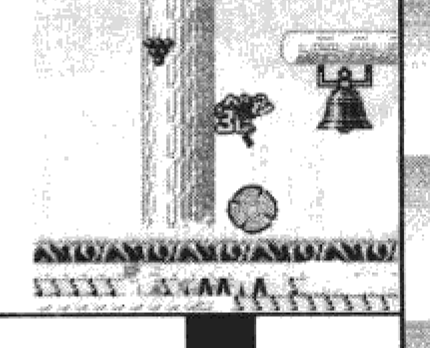

1992年
巴普

1M

## スーパーハンチバック
## 神驼救美

游戏的主角汉奇帕克虽然是位背已驼的残障人士，但不向命运屈服的他却立志要将遭囚禁的公主叶丝媚娜鲁达从魔王手中救出，因而单身朝恐怖险恶的魔王城前进，共9关，各分数条路，还有必须借助特殊道具的秘关。

和一般弹跳自如的主角比起来，这名主角的动作显然有些不一样，可让玩家体验到不同的乐趣。而主角撞到障碍物后满天星斗的模样亦颇具喜感。



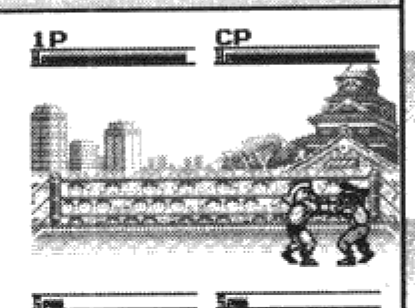
1991年
想象者

1M

## キン肉マン　ザ・ドリームマッチ
## 筋肉人·梦幻比赛

改编自同名漫画，代表各国的正义超人，金肉人、拉面人、铁面具、铁甲人及鬼上尉等6人，在追逐世上最强之名下展开前所未有的激战。每个人都身怀不同的绝活，但只要能让对手的HP减到0就获得胜利。

虽然必须要不断地存SP直到全满才能使用必杀技这事会让人烦得要命，但只要一看到那充满魄力的一瞬间就真的觉得刚才没白费工夫了。




1992年
优达卡

可对战
2M

## 大工の源さん ゴースト ビルディング カンパニー
## 大力源君·幽灵建筑公司

魔界的木工集团为了征服这块大地，于是将正义的木工——阿源心爱的小卡娜捉走，企图逼阿源这眼中钉就范，没想到阿源反倒因此决心打倒他们这群幽灵。共5关。阿源的吃饭家伙，木槌，除可敲昏敌人外，亦可挡攻击。

从大街到兵工厂、海底、火山，上至头目，下至小喽啰都各具特色，尤其是最后一关的头目，社长机器人，其造型及攻击方式更是夸张到底。




1992年
IREM

1M

## タイニートゥーンアドベンチャーズ
## 兔宝宝大冒险

因为担心立志成为女明星的芭妮在外头会遭人算计，巴斯达、普拉其及哈姆这三只友情深厚的兔子决心去追芭妮，深入大街及森林等地方。玩家必须配合各关的障碍，轮流操纵各有特长的三人组才可能找到芭妮。

巴斯达会将红萝卜以抛物线丢出；普拉其的武器则是可反弹地板、天花板的凤梨；哈姆则擅长让西瓜顺着地板像雪球一样滚过去的技巧。

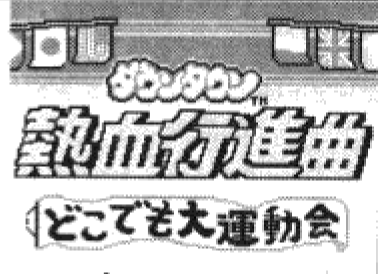
1992年
柯拿米

1M

## ダウンタウン热血行进曲　どこでも大运动会
## 闹市热血进行曲·随处乱跑大运动会

热血队、花园队、冷峰队及联合队等四队参加的格斗运动会，有抢面包、躲炸弹鬼的捉迷藏、模拟迷宫、3对3自由格斗及梦见格斗马拉松等5种竞赛项目。玩家从四队中选出一队，最后看那一队总分较高就获得冠军。

内容看似单纯，但几乎每一项都是要考验玩家的体力是否能撑得过那无情的时间限制，如何运用技巧多打倒几个人以增加得分也颇让人伤脑筋。



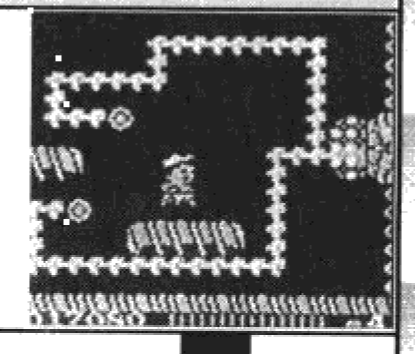

1992年
THCHNOS　JAPAN

可对战
4M

## 高桥名人の冒险岛 II
## 高桥名人冒险岛2

玩家化身为曾以16连射叱咤风云的高桥名人，为将被坏蛋贝鹿赛巴布给拐走的迪娜救出，而在8座岛上冒险。不过名人手上并没有什么随身武器，必须从岛上的蛋中挖出石斧、滑板及恐龙（共4只）等才能平安过关。

有不少地方都藏有加分及隐藏房间，可是如果没有飞斧的话根本就很难发现，不过若是有什么不对的话，仔细查查一定会有收获。



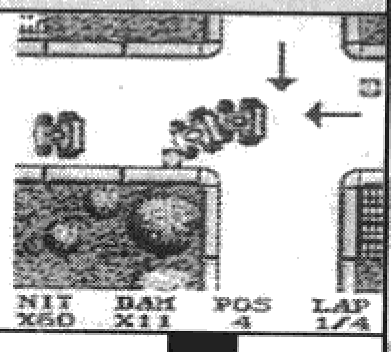
1992年
哈德森

1M

## ダーティ·レーシング
## 死亡赛车

除8种地区赛外，还有4种正式赛。玩家必须收集路旁的现金边前进。可靠硝酸瞬间加速到极限，但得留心洒了油后容易打滑的地区及路面凹凸不平的越野场地。如果碰到路肩的特殊方块，还可射出绳索或开枪呢。

激烈抢道、恶意妨害、车子弄坏后还得花钱修理，什么招术都屈笼，简直就像是款将赛车场幻化为战场，空前绝后、目中无人的战斗赛车游戏。




1993年1月
杰力可

1M

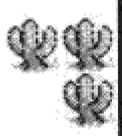
## チキチキマシン猛レース
## 疯狂机器·猛赛车

可以用技俩让在前头挡路的车子消失在跑道上的特殊赛车游戏，共有33组赛程。为了求胜，就连地雷和大炮都可使用，可调整游戏难度，且10部提供给玩家开的车子，几乎都是相当怪模怪样的奇特赛车。

和其他赛车比起来，它有一股与众不同的独特魅力，玩起来相当惊险刺激，路况亦十分艰辛，不设法去妨碍别人，就只有被别人耍着玩的分。







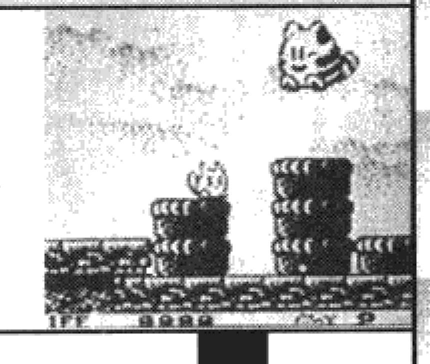
1992年
亚特拉斯

1M

## トリップワールド
## 妙妙猫世界

舞台是在四国鼎立，还有座圣山迪比亚斯的脱瓦普世界，主角亚库普是名背后长尾巴，有些像猫却又比猫活泼可爱的小朋友，他为了将象征国家和平的"麦依塔之花"从奸人手中夺回而单独一个人出门去旅行。

不论陆海空，亚库普都能灵活地行动自如，在得到特殊道具后，还可变身为其他模样，十分可爱，且对敌人发出的攻击也值得一看。



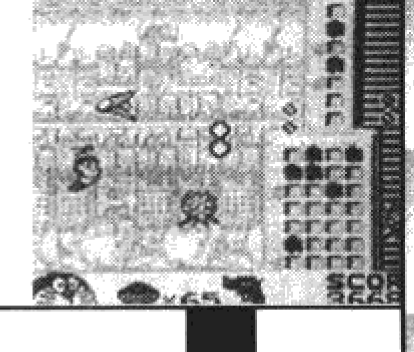
1992年
太阳电子

1M

## ドエえもん2アニマル惑星传说
## 机器猫2·动物惑星传说

玩家将和前作一样扮演小叮当，协助动物惑星摆脱意图破坏自然环境的尼姆其星人，并恢复往日的和平。分为俯视的地图关及横向的动作关，必须先在地图关中收集情报后再冲入满布敌人、陷阱的动作关。

游戏内容虽然很单纯，但如何活用秘密道具却是相当重要的一环，且由于都是漫画中出现过的，所以忠这产读者应该都可很快了解其用法。



1992年12月
A扑克

1M

## トム&ジェリー——
## 汤姆与杰瑞

聪明的老鼠杰利某天在发现外甥达非不见踪影后，因为警觉到八成又是猫咪汤姆搞的飞机，于是出门去找他。虽只要对准汤姆射2发糖球就可使他暂时完蛋，但达非可能躲在椅子、长凳、垃圾桶等让人找都找不到的地方。

除糖球及增加生命力外，共有6种道具，每一种都相当重要，得节约使用，特别是可延长30秒时间限制的特殊时钟，更是珍贵，绝不能浪费。

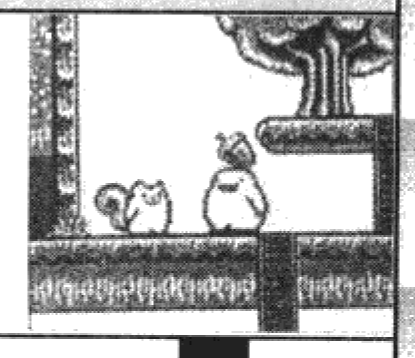
1992年12月
ALTRON

1M

## ぬ～ぼ～
## 奶～啲～

主角努伯因好奇追一只兔子而误入异次元，等他醒来后才发现已置身于一座浮在大海中的孤岛上，努伯只得到处找回家的路。并不须要和其他人战斗，只要利用道具，和动物合作，通过出现在眼前的——障碍即可。

如果走到一个过不去的地方，就表示得先动动脑筋想想该使用何种道具，千万不要马上就乱用道具，那只会白白浪费玩家们宝贵的时间罢了。



1992年
IREM

1M

## バイオニックコマンド——
## 生化战士

使用特殊绳索的新感觉ACT，可分为敌军区域及中立区域。潜入要塞并破坏敌军区域的中枢系统后可以得到武器、道具。在中立区域可从驻留当地的友方中得到道具及情报，也能套敌军话，但若开火则会反遭中立军攻击。

绳索除可挂在天花板上让人荡过障碍外，也可在挂紧后缩短使人直接爬上上层，应用方式千奇百怪，故精通绳索的用法可说是破关的第一步。



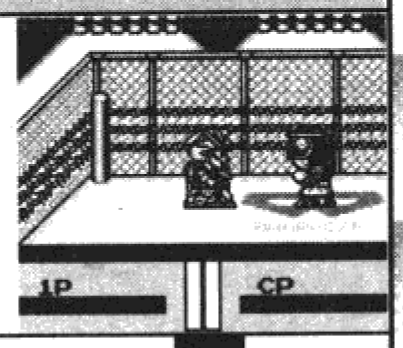

1992年
卡普空

1M

## バーサスヒーロー　格斗王への道
## 对战英雄·通向格斗王之道

6个SD英雄争夺格斗王头衔的格斗游戏，共6关，其中有长年不化的永久冻土，也有加刺铁线的擂台。除拳头、脚踢等基本技巧外，还必须配合摔投技及飞踢等，使出各人独门的必杀技，才能获得最后的胜利。

摔角代表超人G、忍者代表超人太郎、武士代表假面黑骑士PX、功夫代表假面骑士V3、空手道代表骑士钢弹及相扑代表F—91，都各具自己的风格。



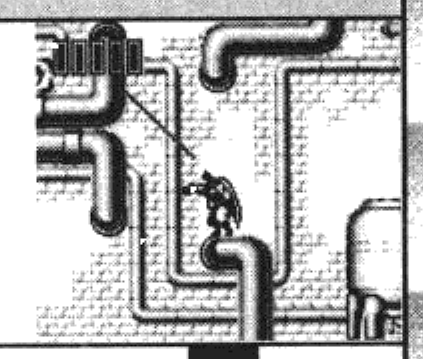

1992年
帕布雷斯特

可对战
2M

## バットマン リターン オブ ザ ジョーカー
## 蝙蝠侠·小丑归来

应该在上次的激战中就已经被国民英雄蝙蝠侠给打倒的邪恶之徒小丑再度复活，又一次地站在蝙蝠侠的眼前展开二度决战。可使用蝙蝠绳索、蝙蝠音波等道具，战场则遍及下水道、机械工厂及货过列车等地。

不论到那去，蝙蝠侠的前头总是充斥着打不完的小喽啰及接踵而来的陷阱，让人几乎要被烦死，不过还好是蝙蝠侠也增加了不少新能力。



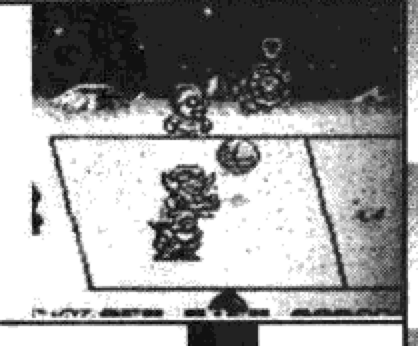
1992年
太阳电子软件

1M

## バトルドッジボール
## 战斗躲避球

超人、假面骑士、钢弹及各自的宿敌，组成6队厮杀的躲避球格斗，先打倒敌队2名内场选手的队伍获胜。每个人都有配合其特长的必杀技，但必须要接到3～4颗球后才能使用。打赢后可网罗敌队的一名选手加入我队。

这游戏最大的魅力莫过于英雄们的必杀技，威力绝伦，但练到后头，有些选手便可习惯得躲开必杀球的防御型必杀技，故比起来是格外地刺激无比。



1992年
帕布雷斯特

可对战
2M

## ファンタズム
## 幽灵少年

无意中被卷入灵体能源研究的纷争而英年早逝的少年决心和恶党战斗，但因为他是幽灵，所以只有附身到其他人体内的能力，而可以附身的角色共 20 种，各自的速度、跳跃力、攻击力、攻击方法都不尽相同。共 6 关。

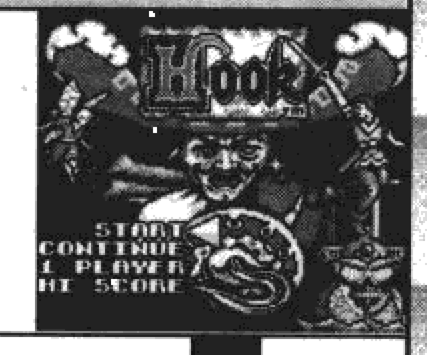
如果附身的家伙翘了，主角便会再变成幽灵，一旦灵体能源用尽无法附身时就没戏唱了。且除打倒头目外，还要找三把钥匙才能救出心仪的她。

| | |
|---|---|
| 1992 年<br>杰力可 | 1M |

## HOOK
## 铁钩船长

主角彼得潘为了帮助那些思念母亲而离家出走却遭虎克船长捉走的小孩子们而展开旅行，改编自同名电影的横向 ACT。玩家操纵彼得潘，在小孩决不会成长为大人的奇异世界中，对抗虎克船长的手下不断前进。

在幽灵矿山时必须蹲下躲龙的火焰；去水底都市时得留意漩涡；不可在海盗森林内乱浪费食物……只要掌握上述这几个要点打起来就轻松多了。

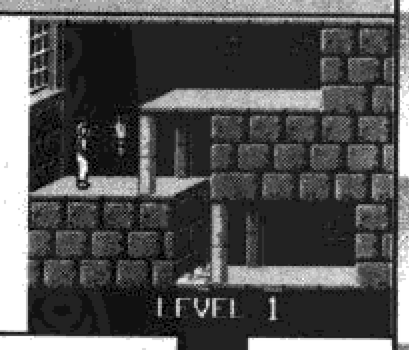



| | |
|---|---|
| 1991 年<br>SCE | 1M |

## プリンスオブペルシャ
## 波斯王子

在个人电脑上倍受赞赏的游戏，主角波斯王子为拯救公主而闯入一座布有断头台、针床等致命陷阱的迷宫内冒险，而且必须在 60 分钟内完成才行。平常没有什么敌人要应付，不过如果手上拿到把剑就表示得一对一决斗。

这游戏最大的敌人便是设在迷宫内的陷阱，刚开始虽然只是些暗钮什么的，但之后会愈来愈复杂，如果无法看破门上的机关就无法继续前进。

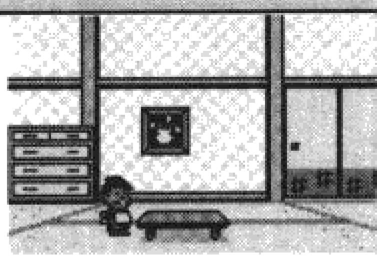



| | |
|---|---|
| 1992 年<br>美塞亚 | 1M |

## 平成天才バカボン
## 平成天才老爸

为了救出被傻蛋田大学的学生给带走的老婆及儿子阿一，傻老爸发挥他那雄魁灵活身手大肆活跃的横向 ACT，除了拿手的雨伞外，老爸还会靠大钉子移动及利用双手攀墙的功夫，动作相当精彩逼真且多变化。

由于有时间限制，因此对陷阱多的关卡能毫不犹豫地快速通过当然是最好，不过如果不小心的话，就很可能会前功尽弃的喔。




1992 年
拿姆科

1M

## 星のカービィ
## 星之卡比

为打倒狠心夺走普普普大陆的食物及宝物的低低低大王，好吃的小朋友卡比展开大冒险。卡比除了会吸入空气飞上天外，还有将敌人吞进肚子后再把它变成星星吐出来打敌人的本事。身体整个变红后还可连射空气弹。

全 5 关。第 1 关的头目是会吐果实的大树根；第 2 关是会推石头夹攻的双人组；第 3 关对付装大炮的飞行船；第 4 关的除打雷外，还会生小喽啰。



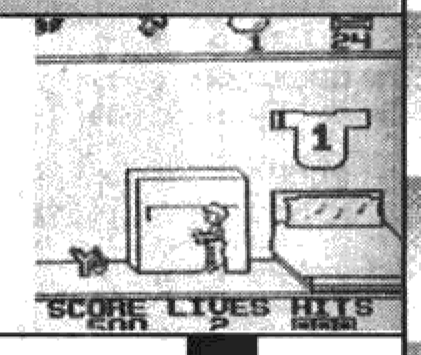

1992 年
任天堂

1M

## ホーム．アローン
## 独自在家

改编自同名电影的横向 ACT，而玩家理所当然地是扮演小男主角克比斯，代替不在家的爸妈，从那些笨贼中守护家宝并予以收集，只要将收集到的家宝给全数藏在地下室的金库去便算大功告成，可以破这关了。

在收集家宝的途中，除了得留心可藏东西的小地方外，还必须打倒碍事的小偷儿们。克比斯有玩具手枪等 4 种武器，但最可靠原武器仍是陷阱。

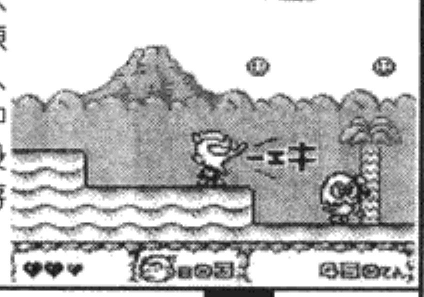



1992 年
ALTRON

1M

## 原人コレクヨン
## 原人大集合

已在GB中发售的3款原人系列作品,。游戏的内容包括“GB原人”的1、2、3代。都能看到GB原人华丽的动作哦！这三款游戏的内容虽不相同，但正是那滑稽的动作才不容错过。1代中原人必须使用头顶与跳跃的技巧来打倒阻止原人前行的敌人。此外,在过程中，原人也会变身强化为“GB岩人”、“GB叫人”、“龟原人”这3种强力原人。2则变身为“GB盔人”、“GB达人”、“GB食人”。3中原人要在蛋头尊爵所创设的游乐园“小鸡王国”中游玩,里面有6种迷你游戏。

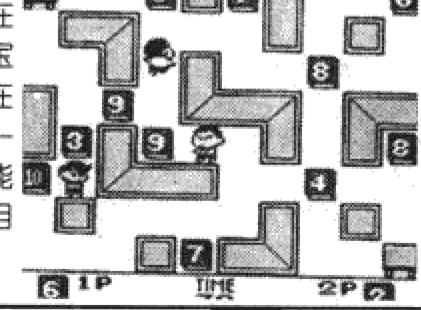


| 1996年11月22日<br>哈德森 | | 8M |
|---|---|---|

## クレヨしんちゃん オラのごきげんコレクション
## 蜡笔小新

过去曾发售的GB版小新受到广大玩家回应,这次特别收录了14款小游戏,比原来增加了4个。新增有“踩高跷”、“限时抢滩”、“迷宫挑战”、“接物高手”等。

但是本作不仅只能玩个别的迷你游戏而已。还有故事模式,你扮演主角小新在街上散步,并一一突破路上必须闯过的小游戏。在故事模式里有个叫乖宝宝徽章的荣誉标志。只要你在游戏中击败对手、拿了第一名就能得到。游戏中可是能记录每个人的徽章数目哦！




| 1996年<br>BANDAI | | 2M |
|---|---|---|

## 桃太郎コレクション
## 桃太郎总集篇

这游戏类似“炸弹人总集篇”，也是用的游戏罐来包装。汇集了GB主机版的“桃太郎电剧”与“超级桃太郎电铁2”两款作品，双倍的乐趣，难得的机会，不要错过。电剧主要描述充满正义感的桃太郎为消灭鬼怪，从鬼怪手中解救村庄而进行一连串的战斗，玩家就要扮演桃太郎。你手中武器是桃子，投向敌人就行，依所灭敌人不同，会得到很多很多的钱喔！某些舞台还放有面团丸子，拿到的话就能得到狗、猴子、雉鸡三种角色，带上它们用其特殊能力打通全部6关！

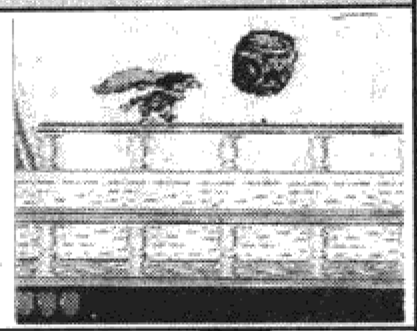



| 1996年<br>哈德森 | | 8M |
|---|---|---|

## ドンキーコングランド
## 超级大金刚 2

曾在 SFC 上造成地震的"超级大金刚 2"的移植作。类似的，在蒂克丝加入之后，她将和迪迪一起踏上拯救被诱拐并遭到监禁的东奇的冒险旅程。

迪迪与蒂克丝的基本动作很多，大多数敌人都可从上到下踩踏加以击倒，对于难缠的家伙，可投掷木桶，当然，跳过它就更好！两主角可用 B 键，一边回转一边击倒敌人。不过这个 B 键对应男女角色的细微操作性是不同的，一定要注意好好区分哦！迪迪有旋转攻击，蒂克丝是马尾旋转。



1996 年 11 月 23 日
任天堂

4M

## ストリートレーサー
## 街头格斗赛车

这是一款由 8 名角色来搭乘基各自的爱车，并互相竞赛争夺首位冠军的赛车游戏。它是一款昔日曾在 SFC 上发售过的作品。其游戏有 3 种模式，除了类似 F1 的赛车外，还有从圆形的车道上去把其他车子碰撞出去的格斗式玩法，以及把爱车当成是足球选手的足球式玩法，基主要目的也皆是要把对方的车子给淘汰出去，故击攻击其他车子，使之弹飞出去，即是本作的特征之处。

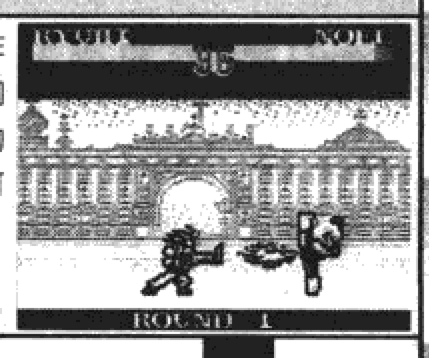



199 年 9 月
UPI

4M

## SD 飞龍の拳外傳 II
## SD 飞龙拳外传 II

在 2D 画面下对战的格斗游戏，从以前所介绍的角色中多加了一位新人，共是 19 位。已知的几位新角色将以头目的身分登场，在 2 中登场的 4 位中，我们大致介绍 3 名。●塔巴，在泰国穷乡僻壤的寺院里积极修行的盲人战士。●诺耶鲁，擅长处理炸弹，会使用混全了提康特和护身术之技。●贝鲁加，动态视力极佳又行动敏捷，可封住对方的动作并反击。



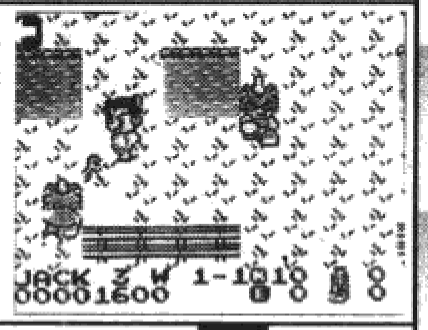

1996 年
文明脑

8M

## ハイパーチャイニーズ ランド 1、2、3
## 超级中国人总集篇

将过去曾以GB版发售的同名作3部作品集结成一部游戏来发售。基本上，看不到它和以前所发售的游戏及内容有什么改变，不过3呢？更加了可借由和镇民的交谈而撷取解迹提示的场面，所以是以更新版的姿态重出江湖。若你使用对战连线的话，就可对战！

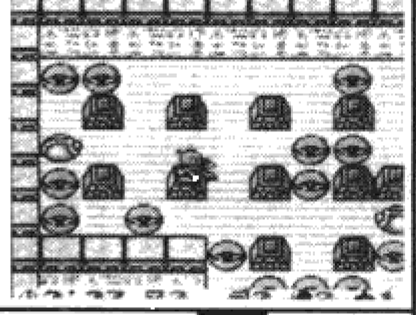
游戏中一般就是用重拳、飞踢和跳跃来打倒敌人的动作游戏。打岩石就有提升力量的道具出现，然后马上出发，去救心爱的女友——琳琳！而2、3集则是有些动作要素的RPG了，对话并战斗获取经验值。




| 1996年<br>文明脑 | 8M |
|---|---|

## BOMBER MAN GB3
## 炸弹人 3

GB版中的第三作并不是接续前作的续篇，完全独立的世界观。可借用轰炸胶囊的收集，使可得到的特殊道具种类再度增加。这样一来，不仅增加了与敌人的战斗方式，并倍增游戏乐趣。游戏共有4种特殊的道具"炸弹"，每一种摩托车对于可防御损伤的次数和能力都各不相同。而且若想拿到全部的摩托车，玩家必须要保存很多的轰炸胶囊才行。故事主要描述炸弹人要抢回被夺走的技艺源泉"轰炸胶囊"，而与恶魔超人大战的经过，有7个舞台。

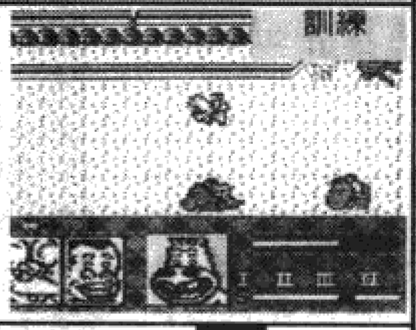


| 1996年12月20日<br>哈德森 | 2M |
|---|---|

## みどりのマキバオー
## 小马竞技场

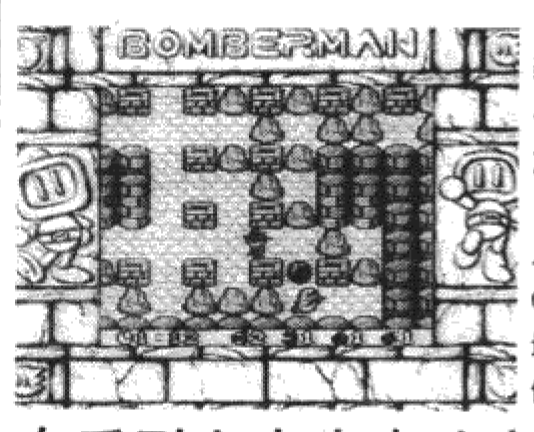
由在卡通及漫画中大受欢迎的"小马竞技场"所改编的作品。在这个动作游戏中最主要的目标，是不断锻练主角马奇巴欧，战胜对手以成为顶尖赛马，为了要让"马奇巴欧"成为一流的赛马，要不断训练来培养体力，并借由参加比赛来累积实力。

专门让马奇进行训练的地方有两处，一个是登山训练，一个是训练中心，这两处可以得升马匹的能力。对比赛胜负有绝对性影响摁素，就是卡片的使用效果，使用卡片就可获得神奇的效果。卡片的得到要靠训练或比赛拿名次。




| 1995年12月20日<br>TOMY | 2M |
|---|---|

# 炸弹人大拼盘(BOMBERMAN)




在造型抢眼的“包装罐”装着三款有趣的游戏，这样的价钱实在太划算了，很适合在旅行中消遣的一款作品。

本款游戏中收录有“炸弹人”、“炸弹人 GB 版”、“炸弹人 GB 版 2”等令人怀念的作品及最近的一款新作，可说是一应俱全，还可对应通信联线呢！



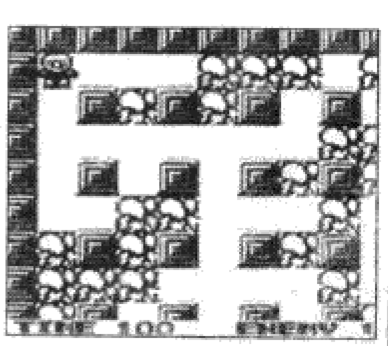

▲这个包装罐，可用来存放卡带等，上面绘有可爱的炸弹人，随游戏一并售出。

## 在系列之中也未改变的基本操作

虽说本作收录了各式的游戏，不过这三款的基本操作却具有共通性。其中不外是以炸弹打倒敌人、破坏方块、利用出现的道具来提升威力。由于没有特别困难的操作要点，所以任何人都可以轻松地游戏。

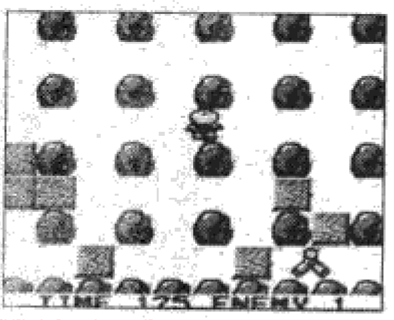
## 在 GB 中来个炸弹人总复习！

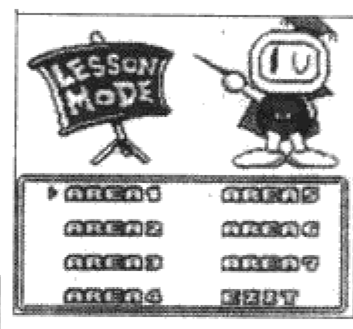
就算同属“炸弹人”系列，它们也都有各自的特征。不论是强调对战者、或是能在故事模式中购买到喜欢的道具者，玩家都可以玩得到。因此在这个部分，我们先来针对故事及模式方面说明一番吧！



▲这是 GB 主机上第一代炸弹人游戏，内容是要取回遭敌人占据的工厂。玩家必须打倒敌人、赚取金钱，以便到商店里面购买各种的道具才能玩得好！

▼这是炸弹人 GB 版。虽然没有故事模式，但却是可以十足的享受“炸弹人”之无穷趣味的作品。规则采且了三局两胜的制度，每当过关之后，下一个舞台的敌人便会更加强悍。



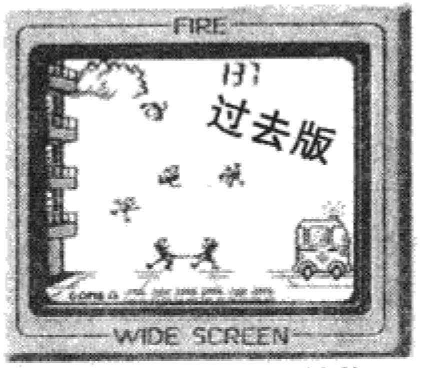

▲这是炸弹人 GB 版 2 代。在这次的故事模式底下，玩家可以选择两种胜利条件各不相同的游戏方式。还有课程教学模式，各区域的地图让玩家练习。

| 评价(10分) | 故事:5 | 系统:8 |
| --- | --- | --- |
| 画面:8 | 难度:5 | 保存:8 |

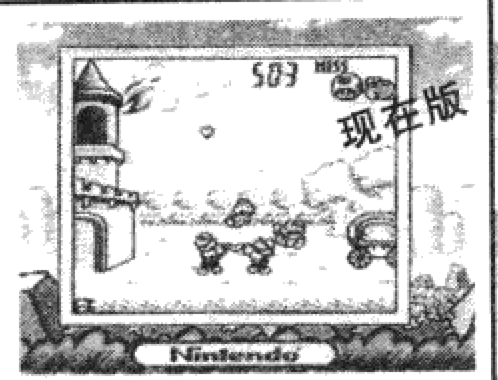
●发行商:哈德森

●发售日:96年7月21日

# 怀念名作指南(GAMEBOY GALLERY)



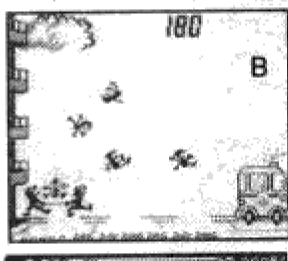

80年代任天堂所推出的"掌上型电动玩具"，曾在当时掀起超级旋风，现在经过10数年的岁月，已在GB版中重新登场——慎选了"下水道铁盖"、"火灾急救队"、"海底寻宝"、"石油危机"等车部令人怀念的游戏名作。由于有忠于原作的"过去"模式，以及追加新要素的"现在"模式，玩家可以选择八种游戏方式与两种难易度。

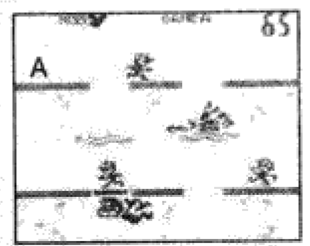


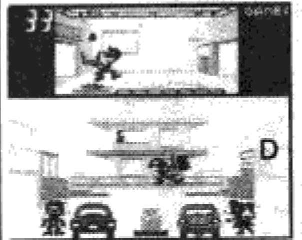

## 往日情怀，今日重温！享受过去与现在的两种乐趣！

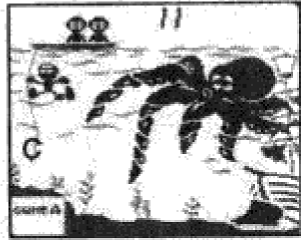
"过去"模式与原作"掌上型电动玩具"的内容几乎完全相同，可以体验到十足的动作乐趣。新追加的"现在"模式已改变成为现代风格，玩家能够看到马里奥或路易活跃的场面。虽然游戏内容稍嫌复杂，但绝对有新鲜感！在各个游戏模式中只要取得一定的分数，就会出现"游戏展示区"的画面，并可看到"掌上型电动玩具"的各种游戏资料。另外每200分就能获得一个星星记号，5个星星就会出现新模式。

●A"下水道铁盖"。配合通行者的行动适时顶住铁盖。由于通行者会使用绕道方式，所以如果没有掌握行动顶住铁盖，路人就会从缝隙中摔落。●B"火灾急救队"。要从发生火灾的大楼，适时接住"跳楼"的人，并运送到救护车的地点。如果摔死一个人，就有一个失误记录，摔死三个人游戏就会结束。




●C"海底寻宝"。是要取回沉入海底的宝箱，游泳时，要巧妙闪避章鱼的追捕，只要能将宝物带回船中就可得分。玩家中要注意鱼脚的动作，遇危险立即逃到安全地带。●D"石油危机"。要阻止从天花板漏下的石油，并使下方的人们巧妙通过。如果被石油滴中或下方的人们错失通过机会，就算失误一次，如果失误三次游戏就会结束。另外在桶全满时通过可加分。

| 评价(10分) | 故事:8 | 系统:8 |
|---|---|---|
| 画面:8 | 难度:6 | 保存:10 |

●发行商:任天堂
●发售日:97年2月1日

2M

# 南梦宫名作剧场 VOL.1(ナムコギャテリ 1 )




此作将 4 款曾在家用游戏机及大型机上广受好评的作品重新登录。剧本的内容大致与与原作相同，只是变为一人用的游戏。本作发售的目的很明确，为了配合超薄型 GB 的上市。而且第 2 个剧本的发售就在冬季！

▶以门的开闭以及强力门扉冲击波来打倒追来的老猫。

## 猫抓老鼠

这是 83 年的大型机移植！游戏中玩家必须一边注意老猫的追赶，一连收集舞台中的道具，全部收集到即可过关。另外，此作中弹簧的设计以及以主角为中心在舞台中移动的处理，在当时的游戏作品中算是很新鲜的。

◀画面是俯视点来，以游标决定球落点。

## NAMCO 高尔夫

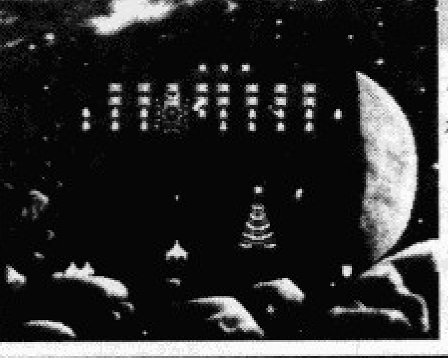
这是在 88 年推出的 FC 移植作，91 年曾出现在 GB 中。游戏分为 2 种模式，一种是可以自由选择竞赛舞台的“杆数赛”，另一种则是可以和敌手竞争的“锦标赛”，游戏中击球后，可用游戏标来指定落点位置。

## 坦克大战



▶大型机和 FC 版都汇集在 GB 中。

这又是曾在大型机登场的作品，后移植给 FC，其知名度绝对不比“魂斗罗”低，FC 玩家无人不知。游戏中，玩家必须操纵战车，一连保护位于画面正下方的司令部，一连攻击敌方的战车。



◀曾记否：①不要被激光扫到②加分关中能让敌机编队全灭。

## 小蜜蜂

想必大家都有玩过这款曾经在大型机上轰动一时的游戏吧！95 年 GB 就以这款游戏为基础，制作了一款内容大致相同的作品。游戏中玩家只须将画面上的敌人全数击灭后就能过关。加分关以及两机合体的设计是令人印象深刻的。

| 评价(10 分) | 故事:4 | 系统:4 |
|---|---|---|
| 画面:6 | 难度:5 | 保存:8 |

●发行商:NAMCO
●发售日:96 年 7 月 21 日

4M

# 南梦宫名作剧场 VOL.2(ナムコギャラリー)

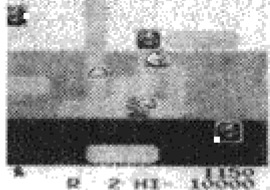


## 迷宫塔

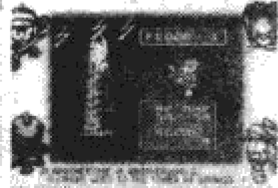
为了救出被恶魔绑架的凯侬，主角吉尔必须要善加利用各种道具，并要打倒敌人前往高塔的最高层。

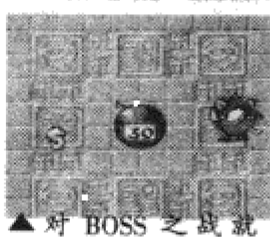
在各楼层中都有限制的时间，如果超过时间限制，体力就会下降，所以你一定要在舞台中快速移动啊！

▼掌握时机使岩石落下打倒敌人。(落石计?)

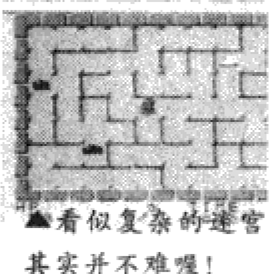


▼勇往直前，向塔顶进军，妖怪们，等着我吧！





▲对BOSS之战就是这样的。

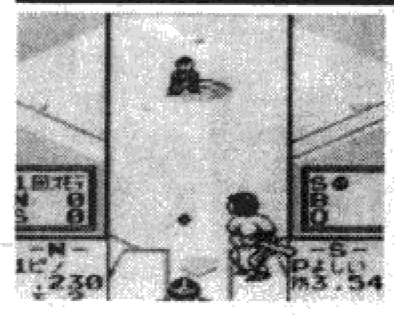


▲看似复杂的迷宫其实并不难喔！

## 叮当 1&2

身背空气枪的叮当，在地下将火怪等形象可爱的怪物注入空气使之爆裂，或引导至岩石下方一举全灭，这样就能使游戏顺利过关。二代中除了会追加攻击道具外，舞台的过关方式也完全不同，主要是要收集钥匙。而每通过十个舞台就会与BOSS进行战斗。

## 职业棒球 4

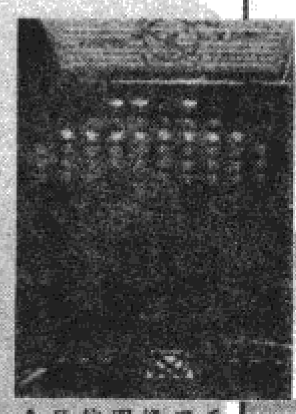


◀挥棒时机掌握正确，并要注意变化球。

也许你对职棒不会太感兴趣，确实在中国它不是很受欢迎，而在日本它可是十分受"宠爱"的啊！本款GAME不仅使用了实际的选手，还有最新的资料呢！这里就不详细介绍啦！

## 小蜜蜂

这个吗，相信我不介绍大家也知道啦，它就是射击游戏的开山派人物—《小蜜蜂》。想当年就是它与胞弟《大蜜蜂》(为什么小的却叫"大"呢？)一起称霸江湖的，至今说起它许多人恐怕还津津乐道吧！



▲虽然图像黑乎乎，但保证你一眼就能看出这是《小蜜蜂》。

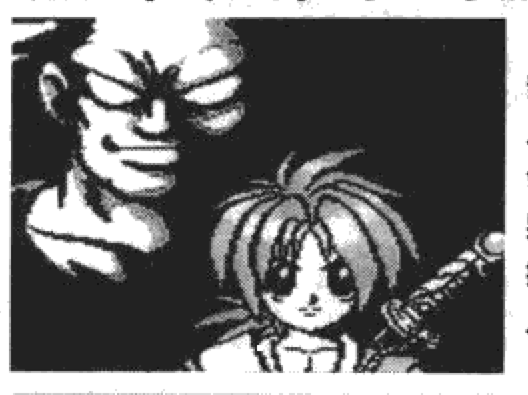
| 评价(10分) | 故事:4 | 系统:4 |
|---|---|---|
| 画面:6 | 难度:5 | 保存:8 |

●发行商:NAMCO
●发售日:96年11月29日

4M

# 热斗·斩红郎无双剑

## 热斗动作系列游戏的第六次出击！



每一次推出都深受好评、在游戏乐场造成热潮的格斗游戏“侍魂”系列的第三集也在 GB 上发售了！手中各自持有不同武器的人气角色，为着不同的原因，追击一个被称为“鬼”的男子。他的姓名姓名叫做“斩红郎”。玩家能够操纵的人物都具备有独特的习僻，总数定在 12 人！GB 时代，永不过时，热斗热斗，人气沸腾！

### GB 效果！



▶踢和斩不同，无弱强攻击。利用方向键来变化攻击。

### 8M 大容量的新变化

这次作品最大的特征便是在 GB 版上展现了 8M 的容量。因为容量的增多，所以登场的人物这次能够开口发出声音了。另外玩家如果使用了功能较强的“超级 GB”后，还可以看到色彩鲜艳的精彩画面呢！



▲娜可露露能打倒右面的“鬼”？

### 基本操作法不变！

由于 GB 版中只有两个按键而已，所以攻击的强弱是以按下按键的时间长短而决定的。按久一点是中的攻击、按快一点则是弱的攻击。此外，配合十字键与 AB 键的组合，玩家还可以使出必杀技。当玩家同时压下 AB 键的话，其功能为使用不意打、或者是将怒量表慢慢地累积起来！

### 基本系统精华再现！

“斩红郎”在街机版时，因为其独特的系统而广受好评。而 GB 版则尽可能地继承了这些系统。例如最大的特征“罗刹”、“修罗”系统即为一个好证明。就算同一个人物，修罗与罗刹角色使用的必杀技也不相同。除此之外，还有初学者用的“剑客”、中级者的“剑豪”、高手用的“剑圣”等三个等级可供玩家配合自己的程度来选择。怒量表也被完整地移植了过来，每当人物受到对手的攻击后，本身的攻击力便会提升。



修罗 Q 版丸

| 评价(10分) | 故事:4 | 系统:4 |
|---|---|---|
| 画面:6 | 难度:5 | 保存:8 |

●发行商:TAKARA(SNK)
●发售日:96年8月23日

4M


RPG
角色扮演篇

## ハドソン．ホーク
## 通天大盗

为起动可以将铅块变金块的炼金机器，怪盗霍克靠着他手上的一颗棒球朝美术馆前进，目标则是一代大师达文的作品，但一路上除了拿枪猛射敌人及防盗相机外，还会有攀墙越河等难关等着玩家挑战。

由于故事乃设定发生在从前，因此背景什么的都相当单调，并没有五光十色的大楼，但整体来说却也有一种不落于俗的独特气氛。

HUDSON HAWK™
© 1991
TRI-STAR
PICTURES INC.

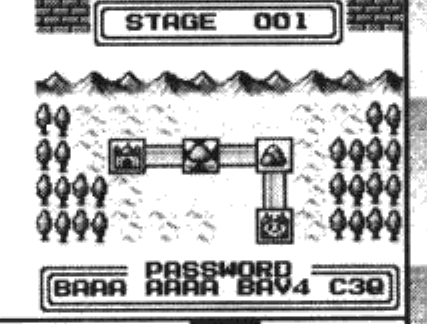
1991 年
SCE

1M

## バトルオブキングダム
## 王国之战

卡片战斗型的冒险ACT，运用手中的怪兽卡夺回遭占领的城池便是最终目的。可操纵的怪兽共有16种，但最多只能拿8张，而且一次只能派一只出马，有SLG的味道，但运气的成份占很重是这款游戏的特征。

虽说是ACT，但如何去买卡片显然更为重要，如果手中没有几匹精锐怪兽的话，就算是高手也很难过关，可以说是款较偏SLG的卡片游戏。



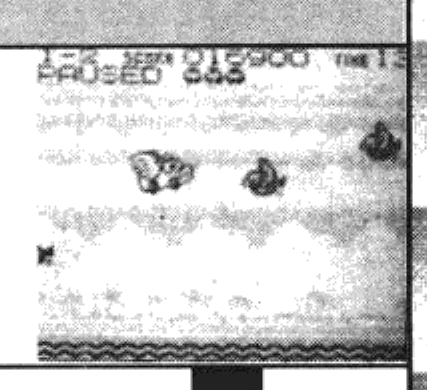

1991 年 12 月
MELDAC

密码接关
1M

## バニシングレーサー
## 镭射战车

驾驶小型汽车横跨全美国，以纽约为最终目的地之横向ACT，共计5大关15小关，除凹凸不平、障碍不断的地上关卡外，还有装上翅膀后飞上天的空中关卡及使用水中呼吸器的海底关卡，各关内都有不少隐藏的加分关。

操作起来相当灵活，就是动作嫌慢了点，且跳跃时的飞行距离也太短，缺少ACT中该有的迫力，应该是比较适合初学者或对ACT感到棘手的人玩。



1991 年 7 月
杰力可

1M

## ウィザードリィ・外传Ⅱ 古代皇帝の呪い
## 巫术外传Ⅱ・古代皇帝的诅咒

以 3D 迷宫为主，改编自个人电脑版的原创故事，GB 的第二作。故事在叙述一位名不见经传的冒险者如何让一座陷入绝望深渊的城市从邪恶的诅咒中解脱，使领主之女重生，而回到光明的怀抱下。

即使是初学者也能靠自动地图检索功能轻松上手，采用不同的特殊攻击，50 种以上的新怪兽及多样化的咒语更是让人耳目一新，叹为观止。



1992 年 12 月
亚斯基

密码输出
1M

## モンスターメーカー2 ウルの秘剑
## 怪兽制造厂 2・乌尔的秘剑

以靠拿卡片决定前途是好抑坏的“卡片迷宫”而备受好评的续作。主角拜娜公主为看会发光的陨石而出门探险，但预知到陨石将会对自己造成不幸的地底探测计划破坏和陨石有关连的乌尔之秘剑……两人是否会交战呢?

经过整理后还配上武器图片的道具画面让人更容易融入游戏中，再者，各种敌人千变万化的攻击动作也十分有看头，可说是已发挥到极致的杰作。



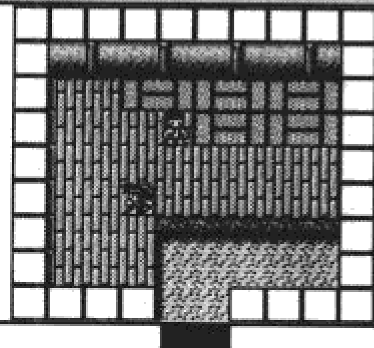

1992 年 12 月
SOFEL

电池记忆
1M

## 鬼忍降魔录 ONI 3
## 鬼忍降魔录 ONI 3

靠忍术及独特的变身系统大放异彩的系列作品。游戏的主角是常盘丸，祖先会是阴阳师及巫女，因一次的偶然，遇见从佛像中跑出来的孩子们，于是受托找寻能封锁魔力的魔神器后，与邪宗展开一场生死间的争夺战。

充分表现出和式风味的城镇街道及东洋忍者风四溢的战斗为其魅力所在。各关(全部共有四章)的主角都不一样也是它让人爱不释手的理由之一。



1993 年 3 月
帕布雷斯特

电池记忆
1M

## 女神转生外传　ラストバイブル
## 女神转生外传·最后的圣经

在神与恶魔并存的时代，太阳系第五惑星，介于两者间永无终止的争斗间，为找寻神秘金属而四处旅行的神族少年艾露究竟该怎么办，才能从夹缝中找到一条适合自己的道路呢？因恶魔合体系统而受瞩目的2D—RPG。

虽然原本采用的3D迷宫系统被改成2D会让资深玩家感到不够挑战性，但可以用自己独创的妖魔和朋友们的妖魔一拼高下，真的是挺有意思的创举。

きょうで゛　ガ゛イアのくんれんは
おわりだ゛
さあ　しんで゛んへいきた

1992年12月
亚特拉斯

可对战
2M

## 天地を食らう
## 吞食天地

在GB上登场的“吞食天地”，其基本操作系统及画面的编排，都和FC时差不多。玩家将控制刘备、张飞、关羽等名将，带领若干士兵讨伐霸道的董卓。本游戏的重点，就是提升带领的士兵数。

由于本作是RPG型态，因此在行进的过程，将有许多的敌人会出现。当双方进入战斗画面时，玩家可下达攻击、计策、使用道具等指令。

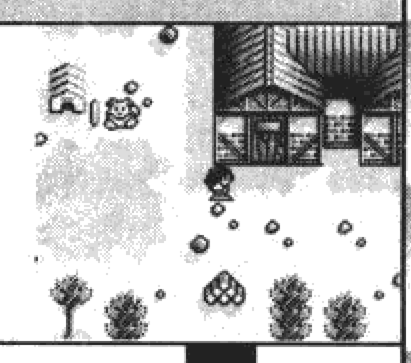



发售中
卡普空

## アレサIII
## 阿蕾莎III

酷爱冒险的帅气公主玛翟莉亚在年满20岁后，为找寻被收藏在阿蕾莎神殿内的三枚戒指而和旧友多路一同回到活在过去历史中的旧阿蕾莎王国，与魔王展开三度对决。基本系统仍沿袭前作，本系列的完结篇。

充满动感的战斗画面及处处让人感觉魄力十足，不会太无聊。让玛翟莉亚回到过去和素未谋面的父母见面，一同作战也是挺有意思的剧情。



1992年
亚诺曼

电池记忆
1M

## うる星やつら—ミス友引を捜せ—
## 福星小子·搜索友引小姐

改编自同名漫画，玩家负责操纵故事中的男主角诸星当，将五位高中校花候补女同学的美貌通通照下来，才能获得当选者的一记香吻，可是面堂和温泉等人会在途中不断地妨碍阿当照相喔。

明明是件稀松平常的事，可是在有引见就可能要惊天动地了，将原作搬入游戏中是它成功的地方，不过感觉好象是在玩 AVG，而不是 RPG。

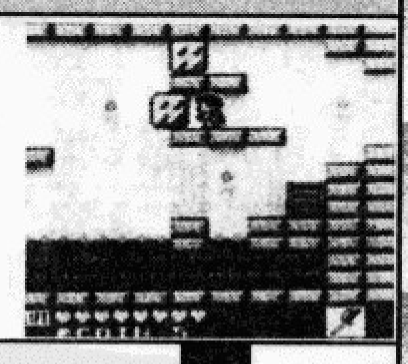



| 1992 年<br>亚诺曼 | | 电池记忆<br>1M |
|---|---|---|

## カエルの为に钟は鸣る
## 青蛙王子·鸣钟庆回归

两个从小到大就爱彼此互相较量，剑术都是一样的两个王子，为了解救传闻中是赛西施、胜貂婵的绝世美女帝拉敏丝公主而出面挑战大魔王。除剑及铠甲等武器外，还可变成青蛙或蛇来打探消息。

在迷宫里头不但要靠灵巧的动作跃过障碍，且还要善用头脑破解一连串的方块组合才能继续前进，就好象是将 ACT 及 ETC 全都凑在 RPG 里头一样。

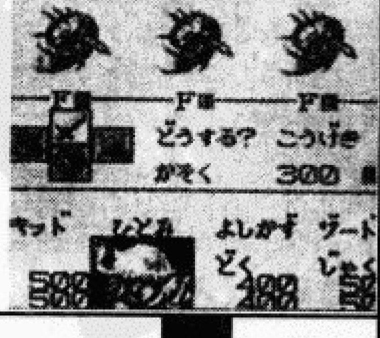


| 1992 年<br>任天堂 | | 电池记忆<br>1M |
|---|---|---|

## ザードの传说 II 伪神の领域
## 萨德传说 II ·伪神的领域

由 30 个以上的小事件所构成，可以任玩家自由选择起点的 RPG，而游戏的主角则是位被突然转移到遭电脑支配的惑星污陆上因此丧失大部分记忆，为找寻自己该完成的任务而展开冒险之旅的白衣青年。

因应与敌人间距离远近的三阶段战斗，用动画来表现的攻击方式更是魄力十足。又，可随意决定下一行动，自由度十足的剧本亦让人百玩不腻。




| 1993 年 1 月<br>大东海 | | 电池记忆<br>1M |
|---|---|---|

## SELECTION Ⅱ　暗黑の封印
## 选择Ⅱ·暗黑的封印

有别于一般的3D一RPG，是以箭头来决定移动方向的系列续作。玩家扮演的亥般王子必须要为找回在前作被封印的黑暗龙，但如今却无端遭窥的希望之剑，阻止黑暗龙再度复活而踏上旅途，面对危机四伏，不可知的未来。

得一个个地方仔细搜查才能发现线索继续前进是挺累人的，只是，用精彩的动画来表现的激战情景与花样百出的怪兽倒也让人目不暇接。

1991年
肯姆寇

电池记忆
1M

## 圣斗士セイントパラダイス　最强の战士たち
## 圣斗士星矢·最强的战士

被战斗之女神雅典娜所选上的五名青铜圣斗士星矢、紫龙、冰河、瞬及一辉，为守护女神而以命相搏。分为三章：银河战争篇、圣域篇及海神篇。包括海神波士顿在内，黑暗圣斗士、黄金圣斗士等强敌都会陆续登场。

真实感十足，彷佛将力量发挥到极限的必杀技算是这游戏最吸引玩家的一点，再者卡片式的战斗也挺新鲜，只可惜故事短了些。

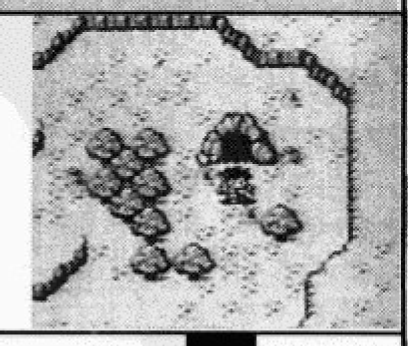
1991年
万岱

电池记忆
1M

## ONI Ⅳ　鬼神の血族
## ONI Ⅳ　鬼神的血族

本作是“ONI”系列的第4部作品。此次的剧情是描述一位生长在和平时代的少年，在其内心觉醒之后，发现他自己其实是血族的一员。为了找寻他的过去，于是这名少年便展开他的冒险之旅。

本作仍采用RPG的型式。不过，增加了所谓阵形的系统。利用阵形可以将队伍中的成员，作前排及后排的调整。此外，变身的系统还在。



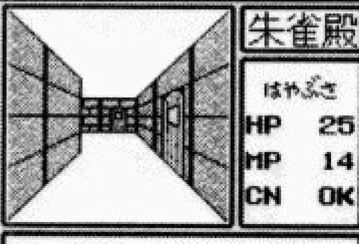
发售中
帕布雷斯特

电池记忆
1M

## あやかしの城
## 幽冥城

融合了日本妖怪及神秘忍者的幻想 RPG。在游戏中，玩家除了要会操纵忍者，善用赖以求生的 12 种忍术打倒在各地滋事生波的妖怪外，更重要的是要攻下五座已遭妖魔们霸占的城池，拯救已暗无天日的世界。

靠光与暗来营造出恐怖、紧张气氛，再配上刀光剑影的攻击场面而结合成的战斗画面具相当可看性，音乐也还可以，只可惜故事松散了点。




1991 年
塞塔

电池记忆
1M

## アレサ
## 阿蕾莎

采用可借着和伙伴间的对谈而获得线索的"商量系统"的新型 RPG，故事则是在说一名个性开朗活泼的阿蕾莎王国公主玛翟莉亚为恢复人世间的和平而和多露、希彼露等好友一同对抗自己的叔公，魔王哈瓦特的冒险经过。

即使被卡住也能靠伙伴所给的情报得到下一步该怎么做，对懂日文的玩家们来说可谓是一大福音，另外以动画方式来表现的战斗也很有魄力。



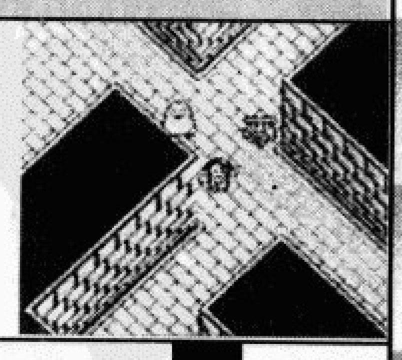

1991 年
亚诺曼

电池记忆
1M

## アレサ II
## 阿蕾莎 II

在一代中打倒魔王哈瓦特后，女主角玛翟莉亚公主因一时间的大意，和好友多路一同遭到复活后仍死性不改的魔王手下的暗算，被吹往异世界一而在重建后的哈瓦特王国中迷失。而游戏的目的便是从这国家中平安逃出。

除能保存魔法留在下次用外，可靠和伙伴间的对谈找到得以继续前进的线索等系统都让人玩起来更为便利痛快，而迷宫等背景设计亦较前作漂亮。



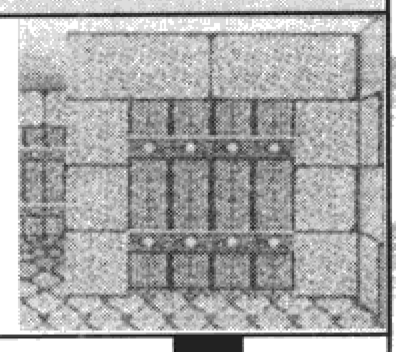
1991 年 9 月
亚诺曼

电池记忆
2M + 64K

## ウィザードリィ・外传Ⅰ 女神の受难
## 巫术外传Ⅰ·女神的受难

改编自同名个人电脑版游戏,玩家必须要为了破除笼罩于利露概敏国内四周的灾难,解救陷入愁云惨雾中的女王爱伊娜丝而和一群群层出不穷的魔物们搏斗,难易度极高的3D—RPG。可招唤怪兽或训练战士成为伙伴。

虽然迷宫内的方向不容易捉准,移动上也没有原作那般顺畅,不过玩家可自由选择认为能帮上忙的战士或怪兽来当伙伴是它挺成功的设计。



1991年10月
亚斯基

电池记忆
2M

## ウルティマ 失われたルーン
## 创世纪·失去的诗歌

上下俯视型A·RPG,玩家可从四名拿手武器、职业都不同的人中选择一人当主角。而将被藏在散布在普利塔利亚国的八座洞窟内,遭恶魔骑士团、黑暗骑士夺走的八种神秘文字找回来便是目的。

虽然说是RPG,但基本上都是靠动作与敌人决胜负或玩猜谜游戏解谜,感觉上反倒是像在玩一块带有RPG对话要素的动作游戏,但可以设定难度倒是很难见到的设计。




1991年12月
波丽佳音

电池记忆
2人同时玩
1M

## SDガンダム外传ラクロアンヒーローズ
## SD高达外传·拉克罗安群雄传

拿骑士高达等高达迷们早已耳熟能详,倒背如流的SD高达英雄们伸张主义,消灭邪恶的故事当主题的RPG。玩家所操纵的高达第一任务是要击溃敌军的7大高达军团,而最后当然就是要打倒魔王,守护世间的和平罗。

不只集结了众多高达,又将机动战士的原作故事似有若无地融入主要剧情,再加上充满特殊风格的战斗画面,这款游戏可说是高达迷的最爱了吧。



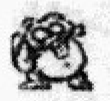

1990年10月
万岱

电池记忆
1M

## 鬼忍降魔录 ~ ONI ~
鬼忍降魔录 ~ ONI ~

用日本战国时代为背景，结合忍术及变身之术，为击退在各地猖獗，导致民不聊生的妖怪们而持续死斗的 RPG。而男主角则是位拥有人、鬼两张不同脸孔，却也是百年难得一见的杰出忍者 · 天地丸。

将敌我双方的战士及攻守态势全都表现在画面上的战斗画面给人更精彩，亦更刺激的视觉享受，虽然动作没有电视上的那么棒，但也够瞧的了。





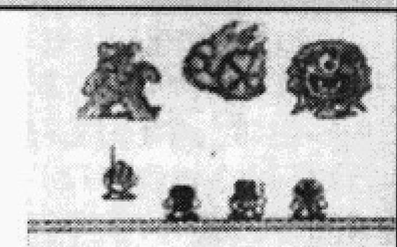

1990 年 12 月
帕布雷斯特

电池记忆
1M + 64K

## 隐忍传说 ~ ONI ~
## ONI Ⅱ · 隐忍传说

以日本为舞台而展开前所未见的大冒险的忍者 RPG。虽然基本系统仍沿袭前作的一贯和式风格，但可惜变身遭删除，不过最多可和四位伙伴结伴同行，主角则换成一位名叫高野丸的退魔师，但前作主角天地丸仍会出现。

虽然战斗画面从原本双方盘据东西两侧改成前后，己方的动作不像前作那般漂亮，但乐趣依旧不减，妖怪们的设计也比以前来得用心。




1992 年
帕布雷斯特

电池记忆
1M

## CAVE NOIRE
## 迷洞诺亚

必须完成打倒规定数量的怪物，或收集到一定额度的金钱、宝石，抑救出妖精等条件之其中之一才能走出迷宫的俯视 RPG。玩家是名尚在见习中的冒险者，为了要得到冒险者的称号，毅然向卡陆斯村周围的四处迷宫挑战。

由于迷宫内的通路及道具什么的是由电脑任意决定，并没有固定的路线可言，所以无法走同一条路线连续破关好几次。基本上是比较接近 SLG。




1991 年 4 月
柯拿米

电池记忆
1M

## Sa・Ga 2 秘宝传说
## 浪漫传说 2・秘宝传说

引爆震憾风暴后推出的续作。主角为找寻 77 种秘宝而在六个世界中展开一场惊天动地的大冒险。除保留前作中最受人嘱目，靠吃怪兽肉来改变自己模样及特性的特殊转职系统外，“非玩者角色”的加入亦让其更为生动。

戏剧性十足的连续事件所散发出来，令人感动不已的剧情是它的一大卖点，不过愈见精细的刺标及背景设计、战斗画面也都是不容错过的。



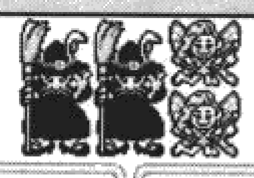

1889 年 12 月
史克威尔

电池记忆
2M

## Sa・Ga 3 时空の霸者
## 浪漫传说 3・时空之霸者

在超越时空的另一世界中的冒险 RPG，系列完结篇。故事的开端是从异次元的诸神为找寻具有超越时空能力的一架传说中的战斗机而派遣魔物至我们这个世界开始，主角则是在未来遭诸神们所镇压，濒临毁灭的一群少年。

所有人都可以靠吃怪兽肉或拿人造人的装备变身成怪兽、兽人、人造人、机械人等，且只会变强不会变弱的变身系统相当令人满意，故事也不错。




1991 年 12 月
史克威尔

电池记忆
2M

## ザードの传说
## 萨德传说

为找寻因魔物的范滥而造成世界混乱的主因而展开的冒险 RPG。用图片代替死梆梆日文的战斗指令，再加上声势澎，予人震憾感十足的配乐及变化万千的怪兽所结合成的战斗画面为其最大魅力所在。

总共 256 关，游戏世界相当广大，但事件却是一个接一个地不断出现，可说是毫无冷场，而等级提升也很快，玩起来算是十分紧凑的游戏。




1991 年 10 月
大东海

电池记忆
1M

## 时空战记ムー
## 时空战记

可随主角的脸形变化，任玩家自行决定能力值，以自魔物手中解救过去曾经存在于世的“穆大陆”上的村庄与城镇为目的的RPG。玩家最多可以同时拥有20位伙伴，并可分成四人一组，分别至其他地区，个别行动之。

除可命各组伙伴采不同行动外，自动战斗功能及必须打倒潜伏在村庄或镇内的老大，才能从村人口中得到情报或购物等都是它有别于他作的地方。



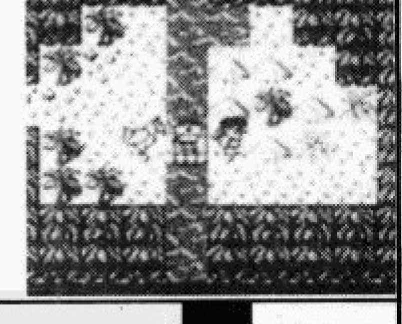
1991年9月
哈德逊

电池记忆
2M + 64K

## ジャングルウォーズ
## 丛林大战

GB上首款爆笑RPG。被誉为丛林英雄的儿子——丛林小子，为了救被盗猎集团给捉走的爸爸，冒着生命危险和会魔法的蜜娥及宠物猴子，对抗不肖的那些盗猎者及手下的动物，其故事和丛林泰山有些类似，却又不尽相同。

能命令猴子去草丛等地方找果实以回复体力或当武器或大吼一声把敌人全吓跑或将战斗全交给猴子处理等特殊指令才是它最有趣的地方。



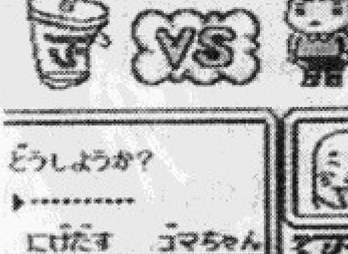
1991年6月
波丽佳音

电池记忆
2M + 64K

## 少年アシベ　ゆうえんちパニック
## 少年阿希贝・恐怖游园地

到阿希贝少年的爷爷所创造的游园地寻宝，相当具有童趣的RPG。玩家便是负责操纵主角阿希贝在各种游乐设施中找寻和宝物有关的线索，同时还要击退想要妨碍自己找到宝藏的奶昔(？)等怪东西。

伙伴会随着故事的不同而有更替；没有HP及等级设定，受伤程度会从主角们脸上表情看出来，简略化的战斗系统等，不管是不是原作迷都可尽兴。




1991年9月
达卡拉

电池记忆
1M

## スーパーチャイニーズランド 2
## 超级中国人 2

以独特的中国拳脚工夫见长的两名少年拳士杰克与龙在七颗星球上找寻传说中价值不菲的秘宝，强调动作要素的冒险 RPG。且在这次的 GB 版中，他们不但会南拳北腿，一招踢尽众高手，还会使用日本忍术哟。

移动时的俯视型的画面，遇到小喽罗时转成横向卷轴的动作游戏，跟头目对决的话则和一般 RPG 一样是输入指令，还有很多不一样的交通工具喔。




1991 年 11 月
文明脑

密码输出
2 人同时玩
1M

## 圣剑传说
## 圣剑传说

堪称是 GB 史上最成功的 A · RPG。主角本是名治理克莱斯公国的影子骑士当作余兴用的道具，每天都过着与怪兽残杀的生活，直到同为奴隶的伙伴一一死去，才萌生逃脱念头，却没想到前头会有一巨大的黑影在等着他。

从近身战用的剑、斧，到远距离攻击用的枪、飞爪、回力镖，六种不同的武器；喷火落雷的攻击魔法，还有组织细密的剧情，一玩就无法罢手了。




1991 年 6 月
史克威尔

电池记忆
2M + 64K

## 战国忍者くん
## 战国忍者君

主角是名生存在日本战国时代黑暗世界中的忍者，因为接到了织田信长的密令，而奔波于日本各地，调查武田信玄已死的传闻是否属实。以取得加强威力的道具来提升武器强度来代替经验值，和风十足的 A · RPG。

道具有 8 种，但若不考虑地点及状况就胡乱用掉的话，一定无法顺利过关，不过整体的难度也不算太高，稍微有点本事的应该都没问题。




1991 年 3 月
UPL

电池记忆
1M

## ちびまる子ちゃんおこづかい大作战
## 樱桃小丸子·零作钱大作战

主角樱桃小丸子因为口袋已空空如也，只剩下30元日币，于是上街和人比猜拳，比赢的话就可增加气力，且须存够一定的气力后才能到朋友家或学校玩游戏，游戏赢的话便可赚到零用钱，目标当然是买到所有想要的东西。

除了小丸子家外，静冈的奶奶家及百货公司等小丸子迷们熟悉的几个地方，在游戏中都会一一出现，勾起玩家们那些难忘的回忆。



1990年12月
达卡拉

可对战
512K

## 茶茶丸冒险记3“アビスの塔”
## 茶茶丸冒险记3·阿比斯之塔

胖嘟嘟的身体，却拥有谁都比不上的勇气的茶茶丸，某天在武者修行途中，因为在森林里迷了路，没吃东西而倒在地上，但住附近的少女黛敏却好心给他东西吃。觉得受到恩惠的茶茶丸于是决心消灭企图染指戴敏的魔王。

敌人只要打倒一次就不会再出现；从背后攻击可使敌人受到较大的损害；只能靠宝箱补充武具，没有商店等都是它与众不同的地方，颇具趣味。



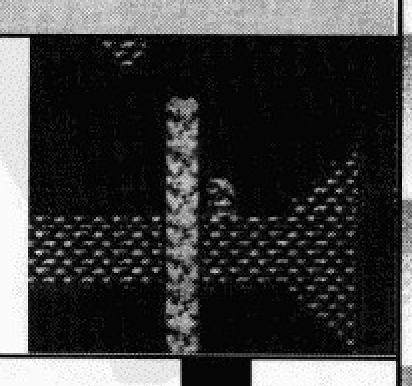
1991年8月
休曼

电池记忆
1M + 64K

## TWIN
## 双子星

将从上往下看的俯视画面及左右横向画面结合在同一款游戏内的创新型态RPG。并不像普通RPG那般强调故事情节，战斗也以动作为主流，而最终目的就是打倒碍手碍脚的敌人，然后从迷宫中逃出去。

迷宫路线相当复杂，如果没有两下子的话真的很难平安走到出口，不过操作还算灵活，动作也十分有迫力，就是背景看来差了点。



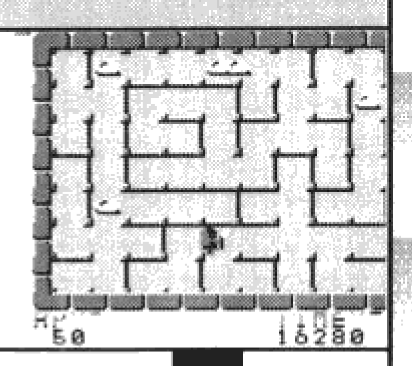
1991年
雅典娜

电池记忆
1M

## ドルアーガの塔
## 迷宫塔

为了救出遭复活的恶魔虏走的好友凯依，王国的王子奇鲁必须爬上 60 层楼高的塔和恶魔决一死战。敌人计 27 种，秘密宝物则高达 56 种，得不断收集各楼的宝物提升威力，才有办法打赢上层敌人，移植自任天堂的 A·RPG。

挥剑时盾会习惯性地往左边靠而无法挡正面的攻击是游玩前得先知道的要点，迷宫设计虽和任天堂版如出一辙，不过还是很有意思。

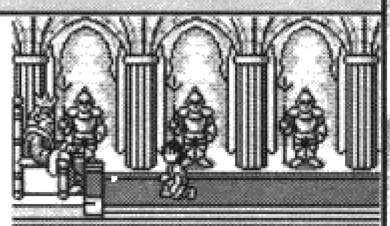


| | | |
|---|---|---|
| 1990 年 12 月<br>拿姆科 | | 密码输出<br>1M |

## ナイトクエスト
## 骑士之谜

梦想成为无人能敌，无人不知的一流骑士而从不间断修习剑术的男主角威律在接到国王所下的直属命令，得知哥布林们罔顾人命残害村民的消息后决定单枪匹马，直闯黄龙，消灭哥布林王。仅靠剑作战的 RPG。

慧星剑、闪光剑、轰雷剑、飞翔剑，必须用对剑法攻对方的弱点始能一招克敌并排除掉琐碎的一些能力什么的战斗画面是最具特色的。




| | | |
|---|---|---|
| 1991 年 9 月<br>泰德 | | 电池记忆<br>1M |

## ネコジャラ物语
## 猫咪物语

一名原本朝气蓬勃的少年，运气不好，被变成了一只只会咪咪叫的小猫，为了找到恢复成人类的方法而在猫咪大陆上四处飘泊游荡，寻找被藏在大陆某处的宝藏。一款带有电子书风味，十分独特的 RPG。

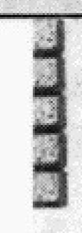
故事相当具独创性，对话内容亦很详细，若略懂日文玩起来会很轻松，可惜就是图片小了些，反倒是没什么用的图像在画面上占了太大格了。

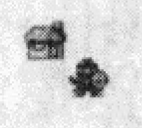
| | | |
|---|---|---|
| 1990 年 12 月<br>拿姆科 | | 电池记忆<br>1M + 64K |

## ドラゴンスレイヤーⅠ
## 屠龙记Ⅰ

为求和平，而出门寻找传说中的四顶王冠，握起屠剑，自告奋勇，单挑三头龙的冒险物语。里头的迷宫总共有100幅画面。提升等级后便可使用魔法并增加防御力，如果得到"力量石"等特殊道具还可加强攻击力。

只要猛碰敌人就算把它宰掉的战斗方式简单易学，即使是刚玩不久也能很快进入情况，而沉溺在充满戏剧性，变化无端的剧情及故事中。





| 1990年8月<br>A 扑克 | 密码接关<br>256K |
|---|---|

## ドラゴンスレイヤー外传　眠りの王冠
## 屠龙记外传・睡眠的王冠

故事的大意是在说：原本被封锁在传说中的宝物——"睡眠王冠"中的四条恶龙突然复活，且其威力丝毫不减当年，甚至可说是有过之而无不及，为了将无辜的人们从苦难中解救出来，勇者挺身而出与恶龙们一战。

可以从剑士、魔法师等中任选一种职业，是一大特色，整体游戏难度并不高，故事的进行亦十分流畅，可以让人尽情享受剧情的好游戏。

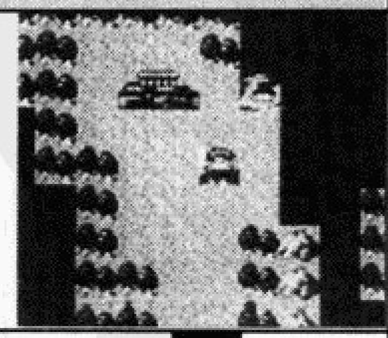



| 1992年<br>A 扑克 | 电池记忆<br>1M |
|---|---|

## ヘラクレスの栄光　动き出した神たち
## 海格利斯的荣光・出动众神

改编自任天堂版的同名RPG。在前次的神魔大战告终，世界恢复和平后没过几年，魔物再度出现在大地上大肆破坏、凌虐，为了将它们的老大魔人库罗斯的力量来源五根骨髓给封住，主角再度和诸神们并肩作战。

基本系统和前几次雷同，而可靠诸神之力的协助使战斗轻松点是蛮不错的设计，故事虽没什么突出，但还算勉强保有其一贯的世界观及风格。

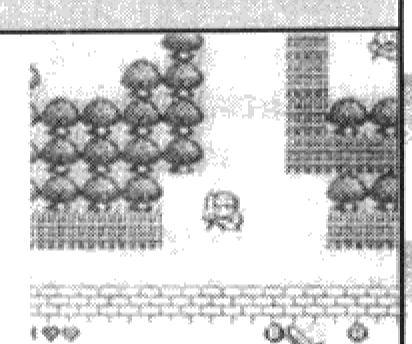


| 1992年<br>DATA EAST | 电池记忆<br>1M |
|---|---|

## ベリウス　ローランの魔兽
## 贝利乌斯·罗兰的魔兽

战斗的场所分成五地，最后则和头目对决，没有金钱及经验值等的存在，只要不断收集四周的宝物就可让主角成长，目的则是打倒魔王贝利乌斯。另外还有由二人对决，比谁先冲出迷宫的对战模式，蛮新鲜的。

故事设计单纯，也没有什么特别难解的谜题，相当强调动作性的游戏。难度不高，且只要输入密码就可以重玩，适合刚入门玩 RPG 的初学者。

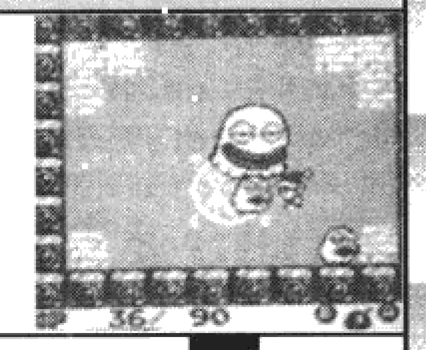


| | |
|---|---|
| 1990 年 10 月<br>萨米工业 | 电池记忆<br>1M |

## ベリウスⅡ　复仇の邪神
## 贝利乌斯Ⅱ·复仇的邪神

延袭前一代的系统及风格的续作。在前作中原本以为已遭一剑穿心的魔神，不知是否他真的是命不该绝，居然走狗屎运复活了！更糟糕的是，他比以前更强，为避免罗兰国过去的悲剧重演，青年再度投入战场。

跟前作最大的不同就是，Ⅱ代中主角有其他伙伴帮忙，不是孤独一人唱独角戏，且玩家随时随地都可以随自己换人来战喔，很棒吧。



| | |
|---|---|
| 1992 年 月<br>萨米工业 | 电池记忆<br>1M |

## 魔界塔士　Sa·Ga
## 浪漫传说·魔界塔士

可从人类、怪兽中自由找三名中意的伙伴，一同前往大陆、海洋、空中、都市等四个截然不同的世界中找寻水晶的冒险物语。又，成为伙伴的怪兽可以靠吃被己方打死的怪兽肉而变身成其它较强（也可能变弱）的怪兽。

除了刀剑外，像弓、枪等都有数量上的限制，因此在战斗时仔细计算敌人的残存能力是重要的一环，而剧情更值得玩家们细细品味。

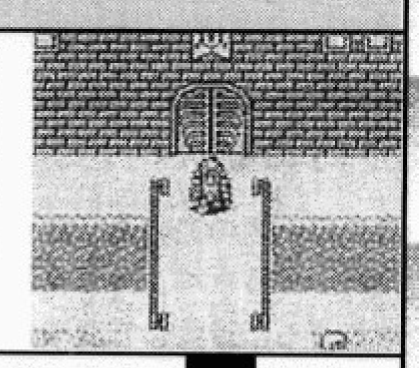


| | |
|---|---|
| 1992 年<br>史克威尔 | 电池记忆<br>1M |

## モンスターメーカー
## 怪兽制造厂

不管是人还是怪兽，全靠一纸薄薄的卡片来决定未来的命运走向，这般奇特的世界便是本游戏的主舞台。而主角却全都是像九月姬、莱伊亚这类可爱的少女，到底她们可否活用智慧及运气，解开这一切的谜呢？

好端端地走在路上，随时拿张卡片，一不小心就会陷入地狱或发起食来中个第一特奖，充满未知因素的卡片战斗系统，就像在玩大富翁游戏一样。



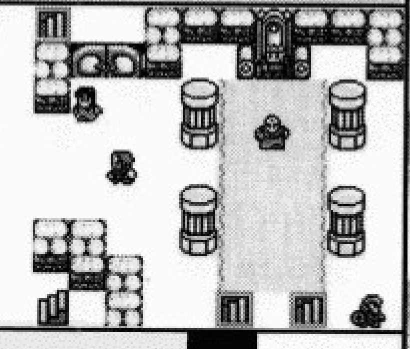
1991年
索菲尔

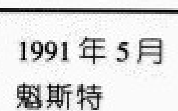
电池记忆
1M

## LEGEND—明日への翼—
## 传奇—通向明日之翼

魔之时代里的游陆世纪；遭黑暗所笼罩，被恶魔之手所控制，几已陷入绝望，不再对未来怀抱希望的国家·洁塔利亚。为了解救里头的人，勇者们带着对光明之未来的憧憬，而展开一场无终点的旅行，正统派RPG。

整体而言，在基本游戏系统、战斗模式、武器防具、背景人物设计及故事剧情上都没什么特别引人注目的地方，不过倒是打发时间的好方法。





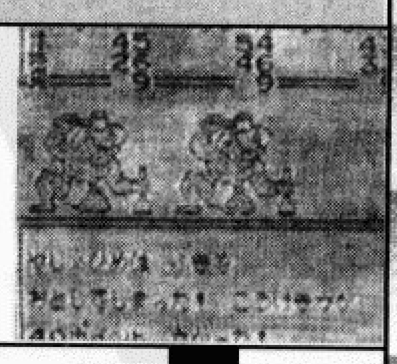
1991年5月
魁斯特

电池记忆
1M

## 桃太郎传说外传
## 桃太郎传说外传

包括夜叉姬惩罚曼陀罗之鬼的“夜叉姬传说”；浦岛太郎及金太郎合力教训狐狸大王的“浦岛传说”，以及由贫穷神出面，打倒视钱如命，偷人辛苦钱的钱王的“贪穷神传说”等三款剧本的爆笑型RPG。

标题虽然写着“桃太郎”三个字，但实际上桃太郎只是出来串场，讲两句话就没了，虽然感觉有些意犹未尽，可是真的很好玩哟。



1991年12月
哈德森

电池记忆
2M

## マサカリ传说　金太郎 RPG 篇
## 板斧传说·金太郎 RPG 篇

这是款由金太郎带领其他同伴打倒酒吞童子的RPG 游戏。由于前作是以动作游戏的方式登场,因此这次的改变,将考验制作公司的实力,以及玩家的接受程度。全太郎的冒险之旅即将展开。

这款游戏的内容非常具有日本古代神话的味道，同时在里面所登场之角色们的对话也是相当地有趣。



1994 年 11 月
东京书籍

## ドラゴンボールZ
## 龙珠 Z

本作是以 RPG 的型态出现在大家的面前。并且能够对应 SGB，这使得画面的表现更加多彩及生动。此外，故事剧情的编排，是由"第 23 回天下——武道会"到"贝吉达"所构成。

在本作中,战斗及会话的时候,都会有漫画般的华丽画面出现。因此感觉上比较有真实感,而乐趣也和一般正统 RPG 完全不同。




1994 年 11 月
万岱

## 新 SD ガンダム外传　ナイトガンダム物语
## 新 SD 外传·骑士高达物语

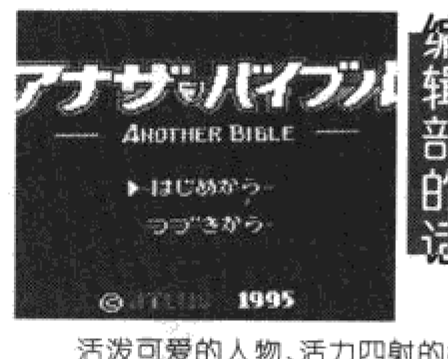
本作是 GB 上 SD 钢弹系列的最新作。而游戏的类型则变为 A·RPG。在游戏中，玩家将操作 Z 钢弹，以剑进行攻击，以盾防御，和画面上的敌人进行战斗。此外,卡片道具也是令人注目之处。

本作中利用卡片道具，将可发挥许多不同的效果。玩家只要将卡片装备到 Z 钢弹的身上，就可发挥其效用。Z 钢弹向战斗之路迈进吧。




1994 年 9 月
万岱

# 真女神转生外传(アナザ・バイブル)




**编辑部的话**

本游戏的人物十分地生动可爱、活力四射。再加上结交人类伙伴与魔兽伙伴的系统，让人觉得真实而且亲切。对于魔兽伙伴的选择，因为必须经过事前的思考及筛选，故可考验你选择结交朋友的判断力。

## 可培育魔兽的 RPG

活泼可爱的人物、活力四射的模拟 RPG 在 GB 上登场与大家见面了哟！

只要你能够符合每一关中所设定的条件(将敌人全数消灭、取得宝物等)就可以顺利过关了。顺利通过全部 20 面地图是本游戏的主要目的哦！

本游戏的特征是采用了在“女神转生”及“魔神转生”系列中相当有名的“仲魔系统”。女主角毕蒂雅可以使用特殊能力“诱惑的视线”与魔兽交谈，并且使他们成为自己的“仲魔”哦！！不过，各种族的魔兽中只有一位能成为“仲魔”而已，所以在选择自己的仲魔时要多加小心。

▲英勇的男主角。

毕蒂亚

## GB 虽小，故事情节却毫不逊色



绿意盎然的大陆格拉纳斯中有人类及魔兽这 2 种族群共同生存着。但是还有另一个夺去魔兽理性的煽动组织在这块陆地上。并于满月之夜进行煽动工作。

◀充满正义与勇气的主角冒险家。

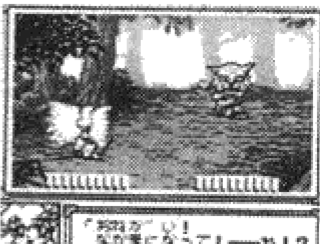
## 在街上收集情报，并使魔兽变成好伙伴！

在战斗地图的间隔之间都有乡镇及村落。在这里可以收集情报并且结交朋友，另外亦可在这收集战斗必备之道具。如果你在这里时疏于这些工作，之后将会进行得很辛苦哦！

使魔兽成为自己的伙伴的方法，除了毕蒂雅的特殊能力之外另无他法了。在这里有一点必须注意哦！同种族的魔兽不能同时有 2 位成为自己的伙伴。例如：如果和天马成为伙伴的时候，就不能同时和格里佛恩或卡尔达结交成伙伴。所以，在结交魔兽伙伴时，就必须要经过审慎的考虑才行。







◀▲与各式人物交谈得到重要情报时，还能结交伙伴，但在这之前有许多事要做。如女主角毕蒂亚使用她的特殊能力“诱惑的言词”的话，就可以使魔兽加入成为伙伴。

| 评价(10分) | 故事:5 | 系统:5 |
|---|---|---|
| 画面:4 | 难度:5 | 保存:4 |

●发行商:ATLUS
●发售日:95年3月3日

# 隐忍传说Ⅴ(ONIV 隱忍を繼ぐ者)



编辑部的话

本游戏系列已堂堂推出了第5代作品，由此可见其受欢迎程度。而即使在GB上，画面虽小但战斗感仍十分具有魄力。人物又多又具故事性。喜爱RPG的玩家们千万别错过。

## 系统简单，穿梭过去未来之间！

继承忍者(龟)的血统的人们与罪恶交战的第5代RPG中，隐忍的子孙琥金丸超越时空回到过去的世界，并与前作的人物们一起进行大冒险。

这次，敌方战斗效果更加强了，战斗场面更加壮观了。系统方面并无太大的变更，可以指定战斗时的初期设定来进行精彩的战斗活动哦！



◀GB的超绝魅力。

## 演出阵容更加充实！



女主角伽罗



角色可以变身

在这个世界中某项邪恶的东西复活了。继承了隐忍之血统的琥金丸救出了被妖怪掳去的母亲，却也因敌人的力量而进入了过去的世界。到底要如何回到未来拯救这个世界呢?

**隐匿召唤：**利用向艺能之神借来的"不可思议的壶"向王公贵族们表演完毕之后，必须再将"不可思议的壶"还给艺能之神哦！如此一来，就可以得到名为"妖怪变换"的隐匿召唤。可以将妖怪变成道具的特殊工具哦！

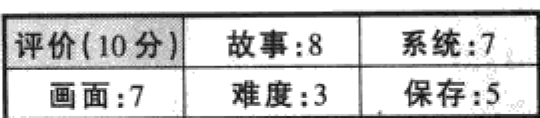
**云之杖：**在游戏中间的部分，只要解决了在异次元中所发生的事件就可以回到原来的世界并且可以再次回到异次元哦！此外，和反桐山顶上的仙人交谈的话，就可以得到一个中以利用来逃脱洞窟的道具，名称是"云之杖"。

◀琥金丸为本作的主角。是高野丸的子孙。可以变身为3种姿态哦！

▲卍叶丸。第3代的主角。当时距今已有8年了。可变身罗红童子。

◀天地丸是本游戏系列中的最佳男主角。可以变身为魔神童子哦！

▲音鬼丸。是天地丸的妹妹琴音的儿子。自游戏中段会成为伙伴。



历代的主角们，登场！

| 评价(10分) | 故事:8 | 系统:7 |
|---|---|---|
| 画面:7 | 难度:3 | 保存:5 |

●发行商:BANPRESTO
●发售日:95年3月24日

# 魔法阵(魔法陣グルグル)



**编辑部的话**

本游戏的内容够丰富了吧?各式各样的迷你小游戏到处等着你接受挑战,可以满足玩家们喜欢变化的好奇哦!再加上可爱的尼克及可可莉组合起来的逗趣搭配,更让人不时地露出笑容来。赶快加入吧!

## 尼克与可可莉的大冒险!

在漫画及动画中大受欢迎的勇者尼克以及魔法师可可莉的逗趣在RPG中活力登场喽!顺着故事的发展,分为与敌人进行迷你小游戏的对决之故事模式,以及选出自己喜欢的迷你游戏模式2种类。一面收集情报、与敌人比接字游戏或拼图对决,一面在大陆的城堡或洞窟中冒险,并且打败住在诺可基利魔王手下卡西基哥你德,赢得胜利吧!



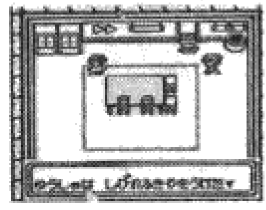


▲会话场面有面部表情。

## 尼克、可可莉二选一?

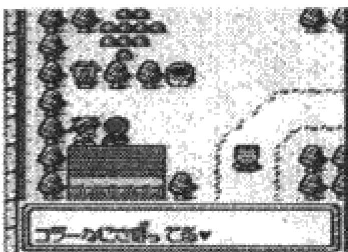
为了讨伐大魔王,尼克与可可莉踏上了冒险的旅程。最初必须选其中一人开始展开冒险之旅,但是随着与村人的对话,以及对敌人进行迷你小游戏的对决,故事则会演变为由2人一起进行的冒险之旅哦!与敌人的迷你小游戏对决中,要注意生命值(HP)以及可连续次数(MP)的残余值。

选择尼克



选择可可莉





▲◀主角勇者尼克在家中展开冒险;可可莉则在魔法老太婆家中展开,一出发就遇到尼克喽!

## 好玩的迷你游戏很多?

使用SUPER GAMEGOY就可以两个人一起进行迷你小游戏的对战了哦!游戏内空虽然单纯易懂,但是进行起来你将会发现别具深奥之处。以迷你小游戏模式进行时,可以设定难易度或者增加可以反复进行的回数哦!除了这里所介绍的内空之外,另外还有在转动的靶子上进行投掷的"套圈游戏",在浮在激流的岩石上跳跃进入对岸的门内的"跳跃激流"等,全部共有10种不同的迷你小游戏在等着你来玩。



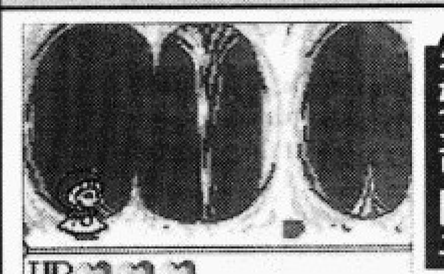
◀在故事进行中随时可以接受迷你游戏的挑战!

▶这是"接字游戏王",翻开题目进行接字,答对就继续。

| 评价(10分) | 故事:4 | 系统:4 |
|---|---|---|
| 画面:3 | 难度:2 | 保存:3 |

●发行商:TAKARA(ENIX)
●发售日:95年4月28日

# 小红帽(赤ずきんヤチヤ)




**编辑部的话**

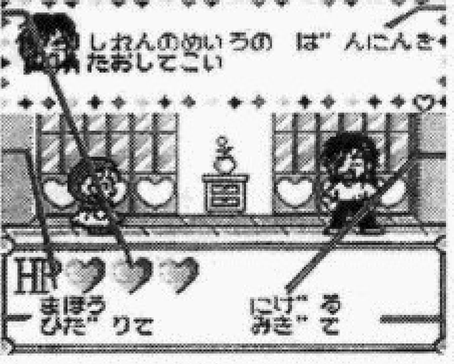
这是一个美丽又奇幻的世界，人物可爱逗趣,故事种类也多,不像一般的RPG故事内容为单一的。所以喜爱RPG的玩家们一定可以玩得很尽兴,甚至会爱不释手呢！赶快加入我们,发现其中魅力吧！

在漫画及卡通中广受大家喜爱的"小红帽"，登场的角色们活力四射的RPG来了！

本游戏采用了可以自巧巧及利亚等6人中，选择出主角的复合系统。所以,即使是相同的内容,也会因为选择的差异使得故事呈现出不同的变化哟！此外，还可以借由抽签来决定伙伴，会话也会变化。令人喜爱的故事种类全部共有6种。搜寻魔幻蘑菇，打击怪兽等丰富多变的故事对话，是由乱数来决定的！如果多玩几次的话，一定可以每一项都遇得到的。努力试试吧！

◀校长颁发的毕业证

**故事内容：**向世界第一的大魔法师拜师学艺的巧巧与狼少年(？)得亚,以及魔法师多罗席的弟子3人，展开了各式各样的冒险历程，冒险中充满了许多不可思议的事件。在动画中,巧巧甚至还可以变否成为赛伊恩亚萝哦！很神奇吧！




故事架构由选择人物、决定对话、情报收集以及冒险所构成。如果无法在7天以内解决已经决定好了的课题，就无法毕业。可以毕业的话,完成课题的日数将会决定得分哦！

▲巧巧等人居住在奇幻世界哦！



▶你打算选谁来担任冒险的主角呢？

一开始先在莎拉拉校园内收集有益的信息,一路上会有许多宝物等着你，还有一些机关，你要跨越各式各样不同的障碍以取得那毕业证书，所以,既不要掉进陷阱,更要努力地和BOSS战斗……

## 以高分数赢得毕业证书！

| 评价(10分) | 故事:4 | 系统:3 |
|---|---|---|
| 画面:4 | 难度:3 | 保存:3 |

●发行商:TOMY(集英社)
●发售日:95年4月28日

# 魔法骑士(魔法騎士レイアース)



**编辑部的话**

以3位可爱的中学女学生为中心，拯救异世界“赛菲罗”，魅力四射的动画“魔法骑士”以RPG游戏在GB登场了！为了让各位玩家更能够体会本游戏独特且愉快的气氛，制作者特别有了非常易于进行游戏、难度不高的设计哦！

## 由可爱的女孩子们主演的愉快气氛RPG！




●狮堂光——住在东京，活泼动人的中学2年级女学生，最喜欢吃的食物就是冰淇淋。自小便学习剑道，所以，剑术攻击可以说是她拿手的本事了。此外，她还会使用火焰的魔法哦！是位才能很高的女子。●龙吟海——就读大小姐念的女中的中学2年级女学生，看起来像是一位创造性骄纵的大小姐，但是实际上却是一位十分体贴的女孩哦！参加了西洋剑社所以擅长剑，会使用水魔法。●凤凰寺风——14岁的中学2年级学生。最喜欢吃河豚生鱼片的奢侈女孩子，第一眼看起来很安静文雅，实际上却是一位战略家，会发出相当敏锐的言行举止。一般使用弓箭来战斗，但也会使用风的魔法哦！●摩可娜——创师普雷西亚所创造的奇妙生物。

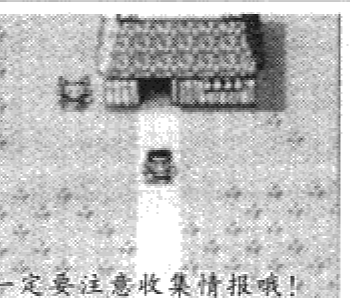
某日，3人在迷失的森林中被神官萨加特的陷阱困住，各自被关进不同的画中的世界了，游戏就是使她们都能从画中的世界逃脱出来。顺便告诉你，你所要解救的人并无一定的顺序，可以从光风海的其中任何一位开始你的任务。

★人物登场时——●光所进入 的地方，是个有翼族居住的乡镇。这长期以来为魔物所苦的村，拜访光击退魔物，光必须要完成其托付。●海所进入的地方是个茂盛的森林。海在那里遇见一群说着奇怪话的兔子！为了找到出口，海只好进入大树中一探究竟。●风所进入的地方是一个迷宫似的城之城顶。看来应该是往下走才正确，但有些阶梯却设有不同机关，要前进就不简单了。

| 评价(10分) | 故事:5 | 系统:4 |
| --- | --- | --- |
| 画面:4 | 难度:2 | 保存:3 |

●发行商:TOMY(讲谈社)
●发售日:95年6月2日

# 童话大战(おどき)



一定要注意收集情报哦!

**编辑部的话**

该游戏的构想十分地新奇有趣。众恶鬼们居然也会不满意自己所扮演的角色而大肆修改故事的内容,使得众主角们受困于童话世界之中。这样的情景,各位熟读各种童话的玩家可曾想像过。

## 让被篡改的童话——回复原状!

只要是日本人就一定会知道的童话世界终于登上了RPG的舞台了!!实在令人高兴。在金太郎、桃太郎、一寸法师等人活跃的和平童话世界中起了不寻常的变化!对总是扮演坏人角色感到不满的众鬼们,为了符合自己期盼而修改了故事的内容。童话中的主角们各自受到了惨痛过分的待遇,为了帮助这些主角而加入的伙伴们,努力地击退众鬼。

## 故事是如何开始的呢?

在童话世界中,总是扮演坏人角色的众鬼们,对自己所饰演的角色感到十分气愤。也一直思考着,有一天一定要将童话世界纳为己有才行……。某日,少年读了"金太郎",内容竟变成鬼怪击败金太郎。少年正觉不可思议之时,从书中出现小熊告诉他:"童话世界发生了大变化了!"并且将这位少年牵引进入了书中的世界,故事就由此开始




这些角色的最大特征就是在游戏中会使用充分表现自己本领的特殊攻击(看人物手中的武器)。帮他们解决遇到的麻烦,就可能与其成为朋友喔!




▲协助角色回复HP者。

## 自以前就很熟悉的伙伴们,极力战斗去击退邪恶鬼怪!

在"童话大战"中的战斗指令共有3个种类,一般攻击、特殊攻击以及团体战3种。特殊攻击可提高闪避率,而且可同时发出反击,击中的话可以给予敌人致命的伤害哦!团体战是由敌我双方,所有的成员一同加入战斗,与大家采用一般攻击具有相同的效果。当玩家不知道该用何种进行战斗的时候,可以使用调查指令,调查双方状况再重新作战。




▲特殊攻击错失率虽然很高但威力惊人。要尽量发挥其功效。

| 评价(10分) | 故事:3 | 系统:3 |
|---|---|---|
| 画面:3 | 难度:3 | 保存:3 |

●发行商:四次元 YOJIGEN
●发售日:95年8月4日

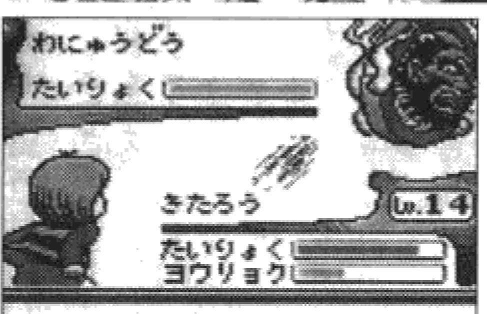
# 鬼太郎(ゲゲゲの鬼太郎)



这是以大家熟悉的卡通和漫画“鬼太郎”为原型做出的 RPG。操作鬼太郎，将妖怪们所引起的各种各样事件须利解决吧！

## 与妖怪伙伴协力作战！

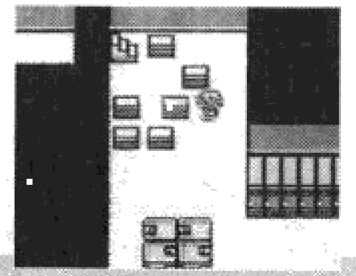
★战斗时的各种行动，是由在主选单画面中显示名字的头一个妖怪所进行的。●**普通攻击**：可借着反复使用普通攻击减低敌方体力，有时还可以造成很大的损害，但有时攻击也会不灵。●**特殊攻击**：是发挥各妖怪特殊能力的攻击方法，但是，每当使用时，都会消耗一定的妖力，所以不能够使用太多次。此外，随着能力的提升，能够使用的特殊攻击的种类，也会不断地增加。●**使用道具**：战斗中使用所拥有的道具。道具方面：治疗错倒和失明的纸牌，还准备有回复丧失体力的药等等。●**交换伙伴**：借着“交换”，在战斗中的妖怪可以和其他成员交换。在战斗中的妖怪，若有体力减少、快要战败的迹象，就尽快用这个指令作变更。




对于改过向善的妖怪可以成为伙伴，但如果其妖力消失，就不能使用！

## 妖怪也能收集！

随着游戏的进行，原意成为伙伴而加入的妖怪，会一个一个地出现在鬼太郎 面前。玩家最多可使 4 位友好的妖怪们加入队伍。若有强的角色出现，就把弱的角色换掉，借着不断更替角色，可以逐渐加强队伍实力。



◀在地图上，设有各式机关。巧妙地利用就可以在地图上顺利前进。



であったようかい 35
なかまにしたようかい 25

08★よぶこ
09★あぶらすまし
10★わにゅうどう
11★つちぐも
12★ごとくねこ
▶13★おぼろぐるま
14 あまのじゃく
15 うわん

## 将 50 种以上的妖怪收进图鉴！

在这个游戏中，鬼太郎所遇到的妖怪们，会自动被登录在“图鉴”上。将妖怪收录进图鉴中，可以说是这个游戏第二个目的也不为过。

随游戏进行，图鉴中的妖怪也增加了，你能够做出载有全部妖怪解说的图鉴吗？

| 评价(10分) | 故事:4 | 系统:3 |
| --- | --- | --- |
| 画面:4 | 难度:3 | 保存:2 |

●发行商:BANDAI/东映
●发售日:96 年 12 月 13 日

2M

# PUZ

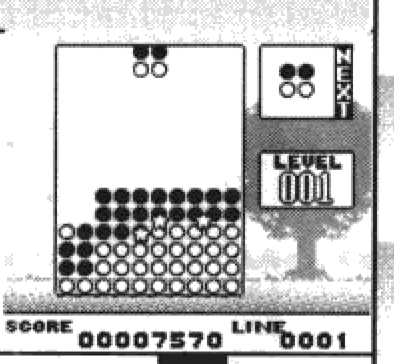
# 解谜游戏篇



## ソリテア
## 独子跳棋

和跳棋很像，玩家必须操作棋盘上的棋子，跳过另一个棋子，被跳过的棋子就算被吃掉了，必须要让棋子到最后只剩下一颗才算获胜。不用说，当然就是花最少手，跳最少次的人比较厉害罗。已问世两百年的古典名作。

虽然是很简单的游戏内容，但要不认真地动动自个儿的脑袋的话，还是很容易卡住过不去的。而将纪录摆在左下角似乎是一种很好的激励方法呢。




1991 年
黑库特 HECT

可对战
2M

## パネルの忍者ケサマル
## 方块之忍者 · 袈裟丸

主角是位少年忍者，名叫袈裟丸，虽然还是修行之身，但却很会解谜题，于是被选派去解救公主，打倒大妖怪的第一人选。玩家便是操作这为袈裟丸，寻找藏在岩石下的钥匙及出口。共三大世界 15 关。有 14 种的岩石障碍。

斜斜射出的手里剑，不怕敌人及电流的无敌药以及可以产生大爆炸的炸弹都是一路上不可或缺的道具，而收集 10 个便可赚 1UP 的秘卷更不能放弃。



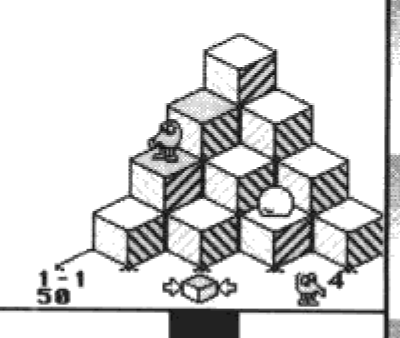

1992 年
A 扑克

1M

## Q · BERT
## 立体 Q 方块

操纵可爱的主角小兵兵，将堆在一块的方块堆全都踩成电脑所指定的颜色就可以过关，立体方块型的益智游戏。分为 16 等级 64 关，等级不同，要踩出来的颜色也不会不一样。不知道下一步该怎么做时，可按 START 钮看地图。

如果一个不留神失足掉了下去就算输，所以移动时一定要留意脚下，而可以移动的磁碟及强力怪兽等道具也必须好好利用才行。




1992 年
杰力可

1M

## ミグレイン
## 变身镜

用雷射发射机射出雷射光射那颗像光球的卫星，改变卫星的前进方向，以在限制时间终了前让卫星到达终点为目的之游戏。假如不将可以破坏的障碍物用电球全数破坏也无法到达终点而破关，总共 120 关。

精通雷射光的反射角度是致胜的不二法门，搞不清楚就到处乱射只会弄巧成拙，愈弄愈麻烦，如果反而射到自己的发射机就更划不来了。

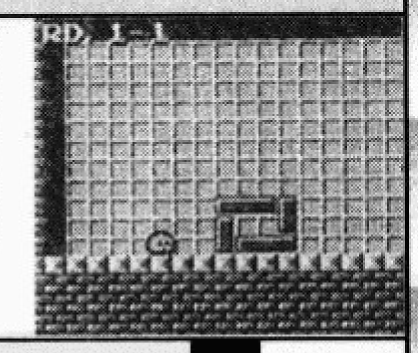
1889 年
阿克雷玛

1M

## ヨッシーのたまご
## 耀西之蛋

操纵马里奥，组合动物、蛋壳以孵出耀西。除了将蛋的上下两半合在一起可以生出普通的耀西外，把六只不同的动物排成一排还可以生出星星耀西。把相同的动物图案排在一起，卡片便会消失。共有四种不同的耀西。

除了注意不要把蛋推大高外，把动物夹在蛋中间好靠耀西吞掉更是不得不练的高级技巧，在二人对战要陷害对手时，这招非常好用。



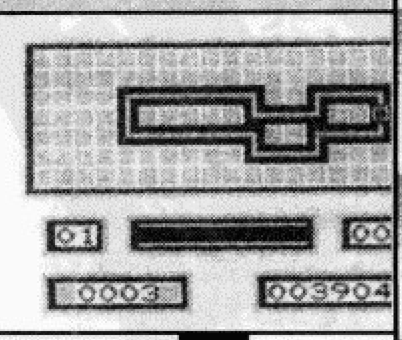

1991 年 12 月
任天堂

可对战
512K

## アメリカ横断ウルトラクイズ PART3
## 美国横断·超级问答 PART3

从猜谜巨蛋开始，经成田、机舱、关岛，并通过纽约的考验的话，便可获得冠军锦标赛的挑战权。共 1200 个问题，分为 10 关。有○×的是非题和三选一的选择题，也有处分输家的处罚游戏。且亦可借比赛结果测定 IQ 值。

不管输了几次只要克服了处罚游戏就有东山再起的机会，而且还是复数结局，问题又多，有兴趣的话不妨多玩几次，直到问题全破为止。



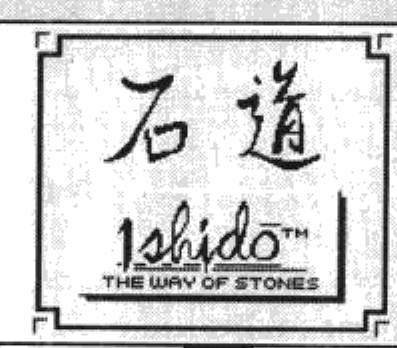

1992 年
多米

1M

## 石道
## 石道

96 格的盘面上，玩家必须将手上的石头放到和它相同花样或相同形状的石头旁，能在盘面上放 72 颗的石头才能破一关，石头总共有 36 种。没有时间限制，纯粹是在考验玩家的思考组织能力，难度愈高，得分也就愈可观。

如果接在一起有共同点的石头超过 2 个的话，下一颗要摆下去的石头必须和其中一颗的花样及形状完全一致的规则根本就是在整人嘛。




1990 年 8 月
亚斯基

电池记忆
256K

## おさわがせ！ペンギンボーイ
## 企鹅小子

将放在一条条线上的白球、黑球弄破后就可以解开封印，把仍待在封印已解开的线上头的敌人给消灭，而把所有图片都翻开，拼出一张完整的图后就破一关。主角是只南极企鹅，为了从怪物手中取回壁面而四处奔波。

虽然打到后面是愈打愈麻烦，线愈来愈复杂难解，但解开并拼出全图所带给人的喜悦及美丽动人的图片总让人有想再玩下去的冲动。

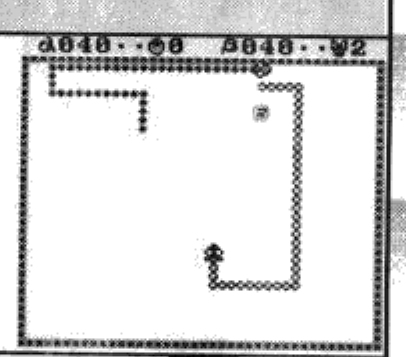
1990 年 8 月
拿兹米

密码接关
512K

## かこむん蛇
## 包围蛇

操纵一条只能往前走，不能后退，但可以左右转的蛇将另一条蛇给包围起来就算胜利；相反地若这帮人那条蛇给围住就得认栽投降。难度分四级，先赢得 7 胜者可晋级，打更难的一级。围住空地有时可以找到秘密宝物。

虽然明知不能后退，但刚开始玩时还是很容易因一时紧张而后退，自掘坟墓，但只要多玩个两三次很快就会适应，并爱不释手的。



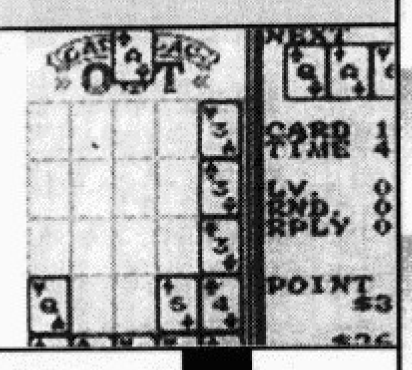
1990 年 4 月
那克沙特

可对战
256K

## キャデラックⅡ
## 扑克牌方块Ⅱ

得将从上头掉下来的扑克牌排成顺、同花、三条、四枚(铁枝)、同花顺(柳丁)或同花大顺后牌才会消失的梭哈式游戏。而各关所定的破关基准点都不同,有必须让 52 张牌通通消灭的,也有必须弄出 5 次同花顺的。

虽说可以只连三张就算有顺、同花,但困难度还是很高,特别是对不懂梭哈或 13 张的小孩来说,这游戏玩起来恐怕是很没意思的。



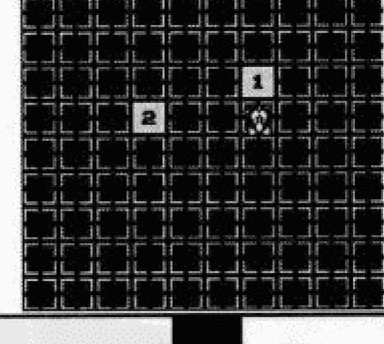

1990 年 11 月
黑库特

可对战
1M

## Q ビリオン
## Q 方块

有些类似钓鱼,思考度颇高的游戏,玩家每次只能开一个箱子,可以移动一个箱子跟着自己跑,如果出现四个相同图案,箱子就会自动消失。箱子上的数字则代表重量,必须累积到一定的重量才可以进入下一关。

和一般游戏一样,大约过 10 关后就会难得让人伤透脑筋,但到后面有些关卡的解法就可能不只一种,尝试找出那种方法是最有效率也挺好玩的。



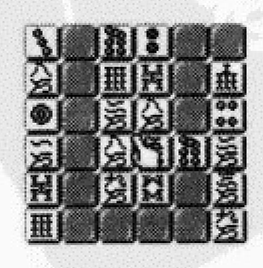
1889 年 12 月
塞塔

可对战
256K

## 银河
## 银河

纳入使用卡片、棋盘、麻将牌等 12 种相当受欢迎,且可在短时间内玩出结果的单纯益智游戏,玩家只须不断地切牌,拿棋子。可以在玩到一半觉得不满意时直接选择重玩,也可在觉得解不开时寻求电脑的协助。

虽然游标的动作很快是件好事,但玩的时候很容易会因为牌太小而对不准,常常都要跑个好几趟才能找到牌,因此并不理想。



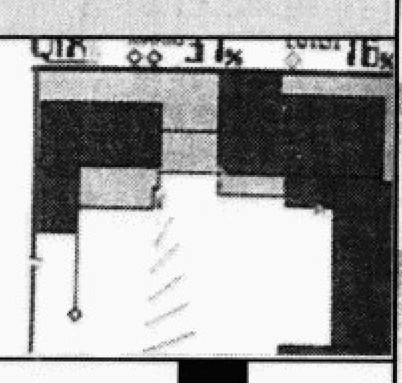
1990 年 12 月
荷多比

512K

## クイックス
## 快迅作战

由玩家操作一架会从机尾扑出线条的飞机，在不碰到敌机的范围内，把没人占的空地围起来，变成自个儿的地盘，最后看谁抢到的地盘多谁就获胜的抢地盘游戏。如果碰到界线就判失误一次，得重围，围得愈快就愈高分。

看起来虽然很简单，没啥意思，但真正玩过后才会晓得它乐趣何在，特别是当二人对战时，因必须在同一块地上抢地盘，故战略的运用益形重要。



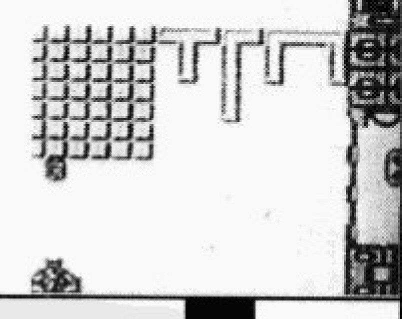
1990 年 4 月
任天堂

可对战
512K

## クォース
## 射击方块

将从画面上方掉下来，各种形状的方块用战斗机的子弹填满拼成一个四方形才可以得分。一次消去的方块数愈多，得分就愈高。可选择的战斗机有 6 种。难易度等级分三级，每级 9 关，可随玩家自由选择要从那关开始玩。

连射动作要快固然是致胜不可或缺的技巧，但学会如何一次消掉一大堆方块这招显然对得高分更有帮助，会让人玩得手酸却仍不愿死心的佳作。



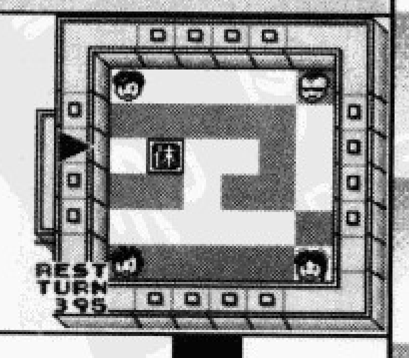
1990 年 3 月
柯拿米

2 人同时玩
512K

## 恋は驱け引き
## 恋爱策略

由玩家和电脑竞争，每个人一次都只能走一步，看是玩家先让画面左上角的男孩与右下角的女孩连成一条白线，还是电脑先让右上角的男孩及左下角的女孩间连成一条黑线，谁先谁就赢。难度分三级，一级 3 关。

除了拉自己的白线外，判断电脑的预定路线并从中予以破坏也是致胜、转危为安的窍门之一。可惜的是居然不能双打，而且关数也嫌少了些。




1991 年 7 月
波丽佳音

256K

## ころ.ダイス
## 骰子转盘

在8乘8的板子上掷骰子，以终点为目标，边躲开陷阱及各种障碍物而逐步前进的思考型益智游戏，谁先抵达终点谁就获胜。难度分三级，共50关，在破最后一关后就会有两2位可爱的啦啦女郎出来道贺。

虽然掷骰子是完全靠运气决定点数的，但若不动点脑筋，光会横冲直撞的话，有些反而还得利用障碍物才能过的关根本破不了的。

1990年12月
金子唱片

密码接关
256K

## クラックス
## 旋转方块

落下型的方块游戏，必须将3个以上图案相同的方块直排(横排、斜排亦可)成一排才能使方块消失并得分，而一次消去的方块愈多得分就愈高。共10种不同的方块，而每一关应该要消掉的方块种类及数量都不一样。

内容虽然很单纯，但其实里头可以供玩家发挥的空间还算蛮大的。而且图片又都带有拉斯维加斯那种赌博时的调调，挺有意思的。




1990年12月
哈德逊

256K

## 木づちだクイズだ源さんだ!
## 大力工头猜谜

因小卡娜被捉，木工阿源只有改行向猜谜挑战。共8关，每关都有100题以上的问题，且最后都有老大和阿源对决。阿源必须先在地面移动，停在猜谜格子上时便必须要回答10题的三选一选择题，如果答错会减少HP。

打倒老大破一关后便可进入抽奖等不同的加分关赚钱，再用钱去商店买具有道具效果的卡片，以协助阿源在面临危机时能逢凶化吉。



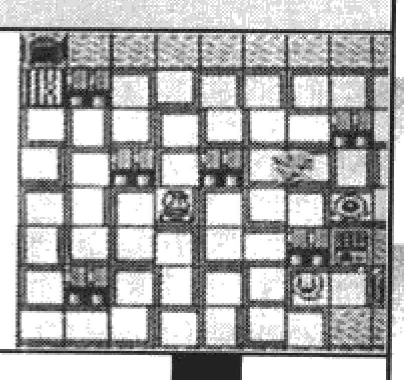

1992年12月
阿克雷姆

1M

## ジエム ジエム
## 杰姆少年

某天，一位邪恶的魔导士突然出现在幸福、和平的大地上，并将一座座的村庄都变成了迷宫，而如果要恢复原样，就必须潜入迷宫，靠头脑创造道路，找出藏在迷宫内的神秘宝石。结合 RPG 及 PZG 而做成的游戏，共 5 关。

如何造路是它最大的乐趣所在，而且也不难，至于用剪刀石头布来决胜负的战斗方式亦颇新奇有趣，相当适合年纪小的玩家们玩的清新软件。



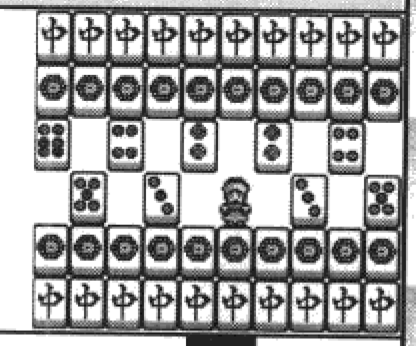
1991 年 3 月
大东海

电池记忆
512K

## 紫禁城
## 紫禁城

把花样相同的牌排在一起，让牌消失，并逐步造出一条路以逃出去，共 50 关。牌的花样除最普通的麻将牌外，还有用纹章做成的盾型牌及数字牌等，且主角的打扮会随牌的不同而改变，譬如玩盾形牌时主角便会变成骑士。

不一样的牌和人物造型虽然刚开始的时候会给人一种耳目一新的清新感受，可是看多了也会腻，幸好随时可以回到前手重来，否则累死人也。



1991 年 7 月
东映动画

密码接关
可对战
512K

## 四川省
## 四川省

将翻开的麻将牌全都盖起来便是游戏的目的，必须要找到两张一样的牌才能盖牌，而且还要两张牌中间没有没盖起来的牌才行。另外，牌和牌间还要连成直线(斜线不行)，即使转弯也不能超过两次。共 50 关。

分为不限时间，关卡也较简单，教人逐渐学会基本技巧的普通模式及限时间，但破关后有结束画面，较刺激的挑战模式，可谓老少咸宜。

1990 年 7 月
艾雷蒙

256K

## 上海
## 上海

将 144 张麻将牌排成一座类似金字塔的山，得找出 2 张相同的牌后才能陆续将牌取下，但不能让这座麻将山在取牌后因失去重心而崩陷，全部取走才算成功解开，而如何从上往下陆续取牌消牌是破关的重要关键 。

在日本虽然是相当受肯定的游戏，但在台湾则似乎不若俄罗斯方块或扑克牌那般受玩家注目，但整体的流畅度还不错，不输给其他的移植作品。

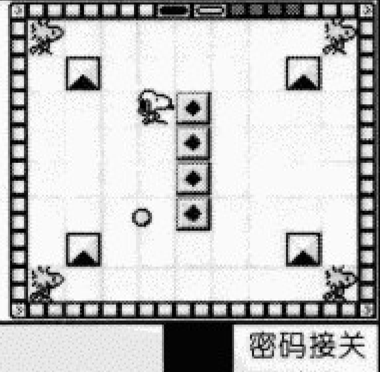
1889 年 7 月
HAL 研究所

256K

## スヌーピー・マジックショー
## 史奴比・魔法演出

史奴比，一只有自己的思考模式，梦想将来成为飞行员，总是拿自己的狗屋当战斗机做模拟飞行，爱躺在屋顶上晒太阳的狗，现在突然有了个任务，就是在限制时间之前，找到散落在四周的 4 个糊涂塌客。共 60 关。

进入后半的关卡后会出现很多强制移动的机关，难度会上升许多，第 2 关后还会有东西出来碍事。并不十分讲究动作成分，史奴比迷不妨玩玩看。



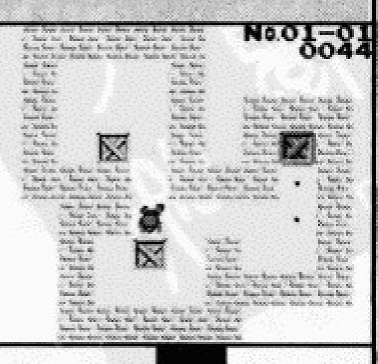
1990 年 4 月
肯姆寇

密码接关
可对战
512K

## 仓库番
## 仓库番

把仓库内堆的到处乱七八糟的货物放到固定位置上去的益智游戏，共 108 关。每 10 关为一大区。只能用推的，不能从前头用拉的，而且也不可以一次搬两个。搬成功后可以重播刚才的辛苦经过也可自己设计仓库。

如果大意弄错一个就可能前功尽弃，白费工夫，所以每次只要一玩往往就非得弄到绞尽脑汁，筋疲力尽为止，可是玩起来时实在太有意思了。



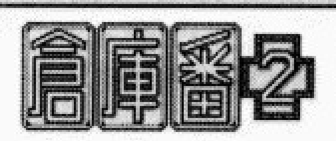

1889 年 9 月
波尼卡尼恩

密码接关
256K

## 仓库番 II
## 仓库番 II

和前作一样，必须将货物一一搬入固定位置，但主角这回不是为了打工才做这工作而是因为女朋友被带到星星的彼端才只有再干这苦差事，总共有 120 关。可以重播方才破关的镜头，也可自己设计仓库这两点和一代相同。

基本规则都和一代相同，因此只要曾经玩过一代的话，不到三秒钟就可以乐在其中，而记忆时间的存在。新增加的 3 首 BGM 也做得有模有样。




© 1983，1990
THINKING RABBIT
© 1990
PONY CANYON INC.
PUSH START KEY

1990 年 6 月
波尼卡尼恩

密码接关
256K

## ドクター．マリオ
## 马里奥医生

将 4 个以上颜色相同的半边胶囊排在一起，不论直排横排皆可消失得分，分为 Hi、Med、Low3 种速度，各 20 关，玩家可自由选择要玩那一种速度，或从那一关开始玩，对战亦同。胶囊种类则共有 4 种。

如何能够在最短时间内变换胶囊的形状并整理胶囊的排列是关键，但尽量制造一些可一次毁 3、4 排胶囊的机会才能得高分，否则根本没搞头可言。

Dr.MARIO TM
♥1 PLAYER GAME
2 PLAYER GAME
© 1990 Nintendo

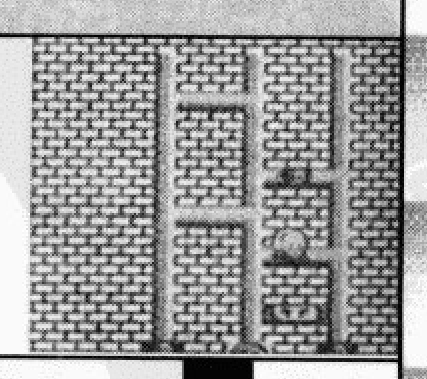
1990 年
任天堂

可对战
256K

## それ行け！アミーダ君
## 喂，走啊！阿米德君

主角阿弥陀是根横棒子，因为喜欢帮助朋友，所以一路引导路痴的顽助君回家。规则就像我们平常玩的抽签一样，顽助君会沿着直线走下去，遇到横线就往横线走过去，玩家便必需利用横棒让顽助君避开陷阱，全身而退。

能否利用横棒而避开障碍物和玩家的瞬间反应能力息息相关，不过整体的难度也不高，也不讲究动作的灵敏度，适合年纪轻的玩家。



1990 年 10 月
日本椰子

## ソロモンズ倶乐部
## 所罗门倶乐部

任天堂版的续作，主角是位尚无法独当一面见习中的魔法师，只会“换石”魔法，就是可靠手中的魔杖造石头做踏脚石或阻止敌人接近，而他的毕业考试就是找出每间房间的钥匙打开门到下一个房间，共 50 关。

除活用脑筋制造或消灭石头外，如何灵活地躲开敌人，计算行进路线也都是破关的必修课程，难度较前作低，但乐趣则不减当年。

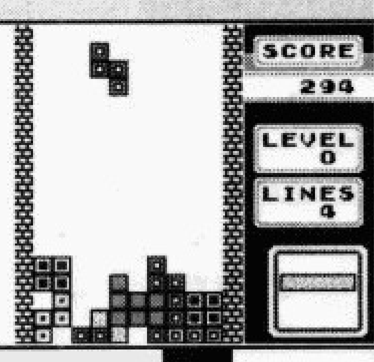
1991 年 4 月
特库磨

密码接关
512K

## テトリス
## 俄罗斯方块

将掉下来的方块设法排满一整排横排后方块就会消失、充分考验玩家智力，在台湾、日本、美国等地都引发空前热潮的游戏。除一直比到方块堆到最上头才结束的 A TYPE 外，还有只要消除 25 排就算过关的 B TYPE。

只不过是运用 7 种不同的方块，并加以组合的游戏，乍听之下似乎一点看头都没有，但往往只要玩个一次就马上欲罢不能，很难就此收山了。



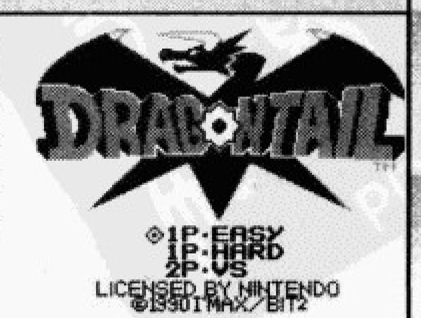

1889 年 6 月
任天堂

可对战
256K

## ドラゴンテール
## 龙尾巴

玩家的武器就只有一根大铁钉，除了要丢铁钉打敌人外，还要用铁钉制造个能让自己站的立足点，才有办法通过在眼前的重重障碍，难度分两级，不论初学者或是老手都可以玩得很愉快，也可二人对战。

操作方法很简单，人物的动作也挺清新幽默，而且还有可确认所在位置的地图捡视功能等充满亲切感的设计，是喜欢动脑筋的朋友们的福音。




1990 年 12 月
艾玛克斯

可对战

## ハイパーロードランナー
## 超级挖金小子

挖洞引诱穷追不舍的敌人掉下去，然后将他活埋，以独吞画面上的所有金块，自 Apple Ⅱ时代即广受好评的动作类益智游戏。共 50 关，有隐藏房间可贪宝物，也有限制时间的加分关，还有不少新设计的陷阱等着玩家。

和前几代比起来，这代的难度明显地高出许多，不但金块的数量增加了，敌人的动作也较过去灵活许多，不过对战时可陷害敌人的乐趣依旧不变。

1889 年 9 月
万岱

可对战
256K

## パイプドリーム
## 水管梦幻

用水管诱导流出来的水和其他主要水管相连，共 32 关。水管的种类千变万化，每种水管让水通过后的得分都不尽相同，如果能做出环状水管管线的话，还可让分数加倍计算，相当地富有挑战性的游戏。

除 3 战 2 胜的对战模式外，可以交互操作二人合作接水管的竞争模式显然更有意思，不过可千万别因朋友没接好而害你被扣分而大发雷霆喔。

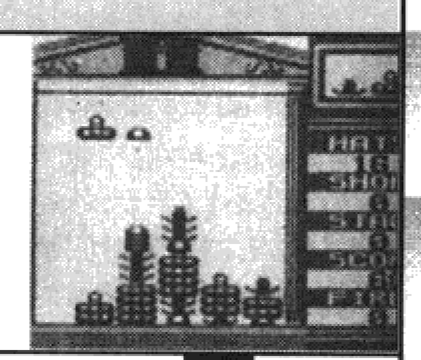
1990 年 7 月
B.P.S.

密码接关
2 人同时玩
256K

## ハットリス
## 帽子方块

将从画面上方掉下来的头盔、王冠、墨西哥帽等 7 种帽子加以分类，必须 5 个相同的帽子排在一起才能使帽子消失，消除 20 次后便可进入下一关，和俄罗斯方块一样，是考验玩家思考能力及反射神经的游戏。

一次消掉两种帽子后可以得到让画面最上头的 1 种帽子消掉的“火球”是俄罗斯方块中所没有的宝物，让人在不知不觉中有追求的欲望。



1991 年 7 月
B.P.S.

可对战
512K

## 爆烈战士ウォーリア
## 爆烈战士

闪躲敌人，并将画面上有 E 字样的能源箱一把捉后便可进入下一关，而最终目标则是在打倒野心勃勃的恶魔科学家解救妹妹。破坏方块后有时可以找到一些奇怪的宝物，但并不是每个都有用，有的反而还会害人。

一个人玩虽然也很好玩，但接下对战线后两人互抢能源箱，比赛谁先跑出去的对战则呈现出另一股不同风味，特别是可以互相陷害那才有趣呢。

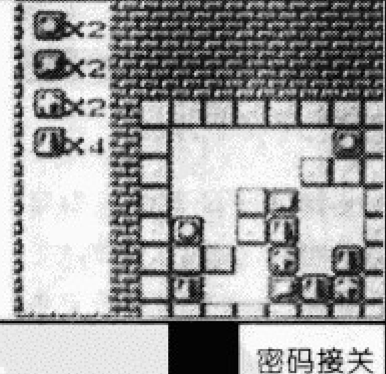
1990 年 4 月
A 扑克

密码接关
可对战
512K

## パズニック
## 刺激方块

让同种类的方块碰在一起就可让方块消灭，共 128 关。可以一个一个慢慢消，更可以一口气消掉一堆赚高分。对战时玩家可选的关卡只有 7 关，如果从天花板掉下来，被留下来未消掉下来，被留下来未消掉的方块超过 40 个的话就输了。

对战时如能一次消掉一大堆的方块就可以在对方那边丢颗炸弹陷害别人的设计让对战更加刺激也更加有趣，只是操作有点不大顺。



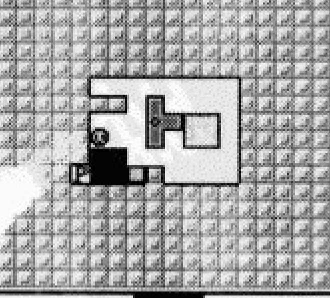

1990 年 8 月
泰德

密码接关
512K

## パズルボーイ II
## 解谜小子 II

操纵像马铃薯，却又戴顶棒球帽的主角波特林突破回转门、方块等障碍物逃出迷宫的动作类益智游戏续作，共 200 关，可调整难易度，除一代就有的 PUZZLE 模式外，另增加得配合剧情而依序前进的故事模式。

除破关后的故事目标引人入胜外，会因破关时间的不同而有不一样的结局。每关开始前所特有的破关指导教室也是种体贴的设计。



1991 年 8 月
亚特拉斯

密码接关
可对战
512K

## パズルボーイ
## 解谜小子

玩家必须弄走堵路的方块，然后找到一条通往出口的路过能过关。除单纯以解开迷宫为目的外，还有两人竞争，看谁时间花得较少的对战模式。障碍物除了方块外，还有回转门及大石等东西，只要弄错一个就解不开了。

用蔬菜做主要造型的角色们相当可爱，但游戏本身的难度却高得令人咋舌，设计十分细密，要想全破可不是件轻而易举的事。



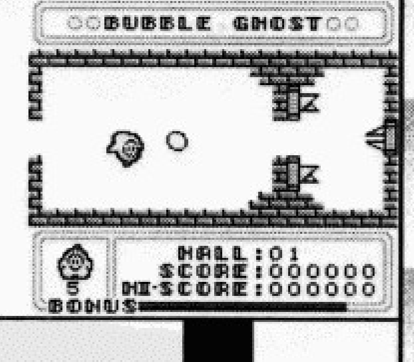

1889 年 11 月
亚特拉斯

2 人同时玩
256K

## バブルゴースト
## 泡泡幽灵

玩家必须操纵鬼，靠口中吐出的气，诱导一颗颗会到处乱飞的泡泡走出城堡。但城内却有如一座迷宫，不但容易迷路而且还有很多害人的陷阱，如果搬泡泡时不小心让泡泡碰到障碍物而害泡泡破掉的话就得重头来过。

鬼可以穿墙，在城内穿梭自如是一大特征，而不能只看眼前，得预先跑到前头将吹风机、蛇等排除掉则是首要任务，适初学者及小孩子。




1990 年 12 月
波尼卡尼恩

256K

## パラメデス
## 解谜骰子

将逐渐往下掉的骰子给陆续消掉。而消除的方法除了直接用手上的骰子打上头的骰子外，也有配合数字才可得高分的高级技巧，如将 3 个以上相同数字的骰子连线；1、2、3 这类的连号排列或加在一起成 21 点等……

除了要会算数学外，瞬间就判断要玩那招以赚高分的临场反应能力也很重要。对战是很刺激，但可惜的是，当一人玩时居然不能接关。

1990 年 3 月
荷多比

256K

## バルダーダッシュ
## 钻石少年

操作主角在迷宫内收集一定数量的钻石后，走出迷宫出口。包括岩山、冰山、丛林及海在内，共4关，难度分五级，但得先破第三级才能向四、五级迈进。有可看清四周的扩大画面及可看清整个地形的缩小画面，很方便。

如果不先想清楚就只会顾着拿钻石，到处乱跑的话很容易会被障碍物卡住或遇到雪崩，刚开始可能较难上手，不过只要多玩几次应该就能适应了。

SELECT WORLD

1990年9月
胜利音产

可对战
512K

## ピットマン
## 小矿工

用岩石将洞给埋起来，造立足点，或爬楼梯，或挖洞以创造通路，但最重要的是用身体撞倒魔物，否则就不能过关。共100关，但玩家亦可另行设计一些属于自己的关卡，最多一次可存5个，是发挥想象力可存5个，是发挥想象力的大好机会。

故事性上虽然没有什么看头，但由于岩石只能移动一次，且若两颗碰在一块或推到墙边就不能再使用，限制很多，所以在玩的时候得多动动脑筋。

ROUND 1 OHOOMO3S

1990年6月
ASK 讲谈社

密码接关
512K

## 秘传阴阳气功法　华陀
## 秘传阴阳气功法　华陀

主角华陀必须将各区域内的邪气玉通通拿到手才能从出口出去。且邪气玉有阴阳两种，如果身上有阴的邪气玉在，就会和放在各地，带阳气的移动细胞黏在一块，若碰到阴气的细胞则会反弹开。共50关。

所谓的阴阳就几乎等于磁铁的S极、N极，玩起来的感觉就和以前的一款叫“磁界少年”的游戏差不多，老玩家们不妨来重温旧梦一番，好玩喔。

秘伝陰陽気功法図式謎遊戯
華佗
CA DA
© YONEZAWA/S'PAL

1991年11月
YONEZAWA PR21

密码接关
1M

## ファニーフィールド
## 滑稽地带

因为魔法之珠被其人从宝物殿中给偷走，导致城里现在成了个迷宫，主角法鲁及谢因二人为了让城堡恢复原貌，而潜入众多魔物潜伏的魔城，计画在时间结束前让所有地面由白变黑，加入动作要素的益智游戏。

基本规则很简单，不管是谁都可以很快就熟悉系统及操作方法，道具也仅限于铁及炸弹等几种让人一看就知道是做什么用的东西，困难度不高。

1990 年 6 月
SNK

可对战
512K

## フラッピスペシャル
## 飞扬・特别版

将银石搬到固定位置上，类似“仓库番”的正统派益智游戏。玩家只能从后头用推的，把石头推走，而不能到前头用拉的。如果推到地板尽头的话，石头会一直往下掉，另外，在搬运途中，会有一些碍事的敌人出来搅局。

虽然和“仓库番”很像，都是只能推石头到预定位置上去，但它还多了一些烦人的过关条件及规则，感觉起来就不那么好玩而有游戏性了。



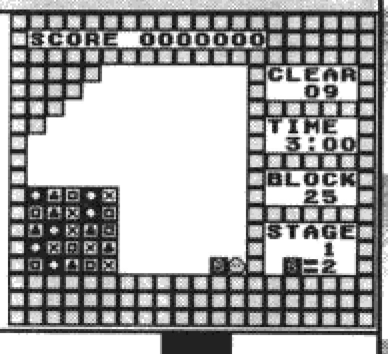

1990 年 3 月
胜利音产

密码接关
256K

## フリップル
## 魔法方块

让手上拿着的方块和相同图案的方块碰在一起而消失，必须要让 4 种不同的方块都消掉一定的数量后才可以破关，而每破一关难度都会上升，破关条件也就会愈来愈严苛，地形也会起变化，且还会有障碍物出现挡路。

虽然要从那边开始消除都是玩家自个儿的自由，但毕竟还是一次消掉一大堆才比较过瘾，但如果不亲自下场玩玩的话，光看是不会懂的。



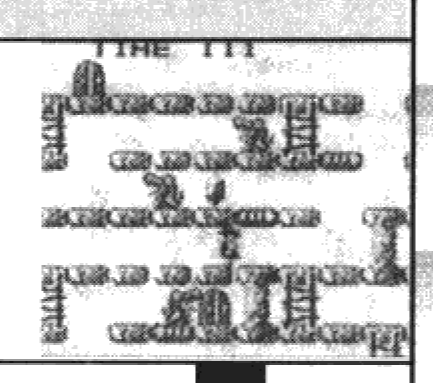

1990 年 3 月
泰德

可对战
256K

## PRI.PRI
## 槌头工人

鲁利鲁利王国的公主普莉普莉某天昭告全国百性，她只愿与有本领爬上传说中的魔塔的勇敢男性结婚。消息一出，冒险家脱多姆自愿向那塔挑战，但他只有一把可制造方块或一敲方块就掉下去的神奇小斧头而已。共 50 关。

玩家可依自己程度选关的设计让高手们不必再不耐烦地从头开始玩就能享受到紧张刺激。无论背景、主角的打扮等都充满原始时代的气氛。



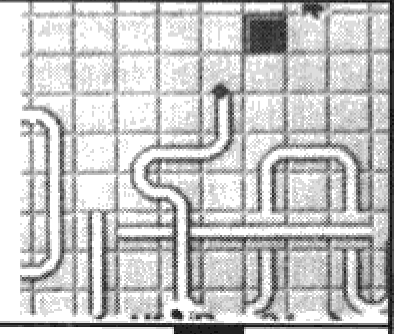
1990 年 12 月
太阳电子

512K

## ブロディア
## 迷魂方块

让球在跑道上滚来滚去，直到所有跑道都走过一遍后过这一关；反之，若掉进洞里就判输。难度分四级，每级各 25 关，超过 16 关就得仰赖密码帮忙了。而对战除讲究谁速度快外，还可以用道具陷害对手。

有好几关虽然看起来一点都不起眼，好象可以轻松过关，但只要一玩就知道是困难重重，所以在玩的时候可别太小看这游戏了。



1990 年 4 月
东京书籍

密码接关
可对战
512K

## ペケとポコのダルマンバスターズ
## 不行与稍微的笨蛋克星

将支撑不倒翁的方块用和它同种类的方块一一击落，让不倒翁掉在地上便可得分，共 64 关。可设定难易度，方块掉落的速度及 BGM。不倒翁有 7 种，有的会吃掉我方的方块，有的则会引发大地震，各有不同本事。

崭新的游戏内容及颇具喜感的人物造型皆令人不由得地想多看几眼，多玩两次，不过到后来速度会越来越快，不擅玩 ACT 的人可能会比较吃力。



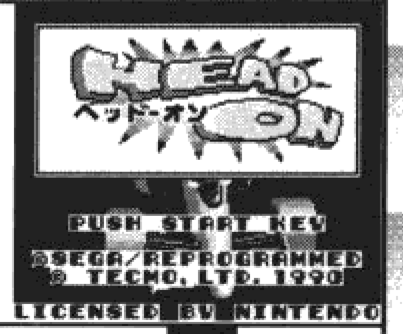
1991 年 8 月
帕布雷斯特

电池记忆
可对战
512K

## ヘッド．オン
## 快轮女车手

开车躲过从身后追来的敌车，将画面上的黑点全都收集起来就过关，只能在没有墙壁的空地上变更方向，如果和敌车撞在一起就算输，在 80 年代初期，因其活用现实中汽车的特性而深受好评的赛车益智游戏。

能稳定地控制车速及在瞬间变换车道乃致胜的重大关键。如果能学会尽可能地降低车速的技巧，一次变换二车道也不再是梦想。




1990 年 12 月
特库磨

512K

## 冒险！ パズルロード
## 冒险！方块之路

将手上所有的各种形状不同的方块加以拼凑，必须拼出电脑所指定的四角形才算破关。方块可以正回转，也可以反转，但一定要放对位置才成。没有时间限制，也没有 GAME OVER，完全在考验玩家的几何思考组织能力。

刚开始时只有 3 种不同的方块，但之后就会不断增加一些怪模怪样的方块来整玩家，不过如果是喜欢玩拼图的人的话一定可以乐在其中的。

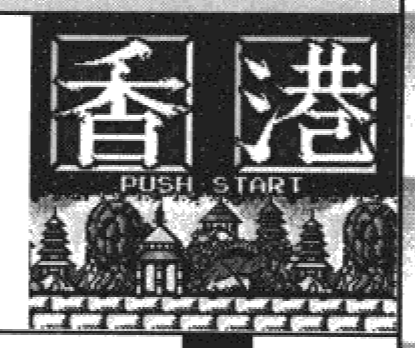
1990 年 4 月
大东海

密码接关
256 + 256K

## 香港
## 香港

将电脑指定要的牌从麻将牌堆中找出来，而且必须将牌堆里头所有的牌都捡起来才破一关，如果不能在时间到前通通捡起来的话，就会使牌增加。那如果上头的牌没有下头的牌撑住的话也算 GAME OVER。

即使是不会玩电玩的外行人也能立刻上手的这类单纯的游戏内容是它最大的特点兼优点，而破关后有女孩子出来道贺的恭喜画面也值得一看。




1990 年 8 月
德间书店

256K

## ロックンチェイス
## 摇摆追击

潜入银行的怪盗罗肯为大捞一笔而收集散落在银行个通道的金币，但闻风而至的警察们也不甘未弱地前后包抄展开围捕行动肯于是利用防火门及百叶气窗车躲西藏。全部有 6 大关，各关再细分为三小关，共 18 关。

每破一大关后便会出现的吃角子老虎型的加分关好好运用可得到不少好东西。另外自动门及让警察变大的卡利巴装置则让游戏增加了几分困难。

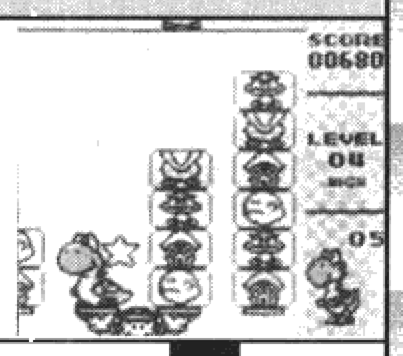
1990 年 5 月
DATA EAST

512K

## メガリット
## 智慧积木

将画面上的方块通通推到地板上便可破关，和"仓库番"有异曲同工之妙，并没有一定的破关路线，每破 5 关就出现一个接关密码。有不加任何条件的 EASY 模式及限制时间、人数的 QUEST 模式。

由于限制方块方块只能一层一层地掉下去，如果一口气掉两层就会摔得七零八落，所以如何运用自个儿的脑袋避免破坏方块并确保通路是重要的一环。



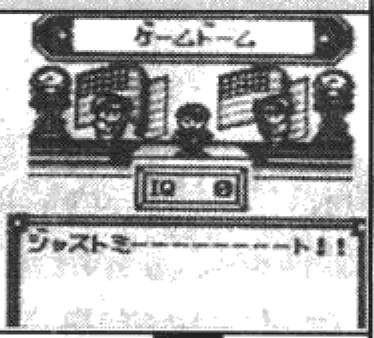

1991 年 8 月
阿斯米克

密码接关
1M

## ループス
## 圈地游戏

必须将方块拼成完整的四角形，才能使它消失并得分的益智游戏，有限制时间及移动次数。除不断创造四角形比得分的 A 模式，有加分关的 B 模式外，还有必须拼出一定形状才能过关的 C 模式。难度分四级。

因为有时间限制，所以瞬间就下决定的判断力及战略就益形重要，要玩到高手的程度并不容易，特别是 C 模式，如果记忆力不好的话根本玩不通。




1991 年 3 月
MINDSCAPE

密码输出
可对战
256K

## 马番倶乐部
## 马番倶乐部

只要将日本体育新闻上登出的"人气指数"或"单胜券的赔率"输入，电脑便会自动以统计学的观点替玩家预测该四马的连胜机率的马迷专用软件。操作非常简单，而且只要等个 3 分钟左右，结果便会出现。

除了可靠输入的资料叫电脑预测外，也可在预测的结果上加上自己的判断，而呈现出一个只属于自己，独一无二的连胜预测表。

東京 4回 8日 10R
人気指数入力
1- 13.0　2- 21.0
3- 5.0　4- 7.0
5- 19.0　6-010.0

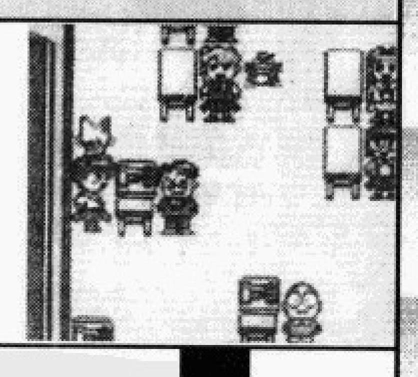
1992 年
黑库特

1M

## きんぎょ注意报！2 ぎょぴちゃんをさがせ！
## 金鱼注意报！2 小巧比的习惯！

将寻找遭到诱拐而下落不明的小巧比的 AVG 和 8 种独特的迷你游戏结合在一块的新型态游戏。另外还有可占卜运气及个性等的占卜游戏模式及电话本模式。而玩家所扮演的当然是本作里面的主角，娃娃。

8 种迷你游戏虽然单纯但都很好玩，只是可别疯游戏疯到连游戏原先的目的（寻找小巧比）都忘得一干二净，而不去搜集相关情报喔。



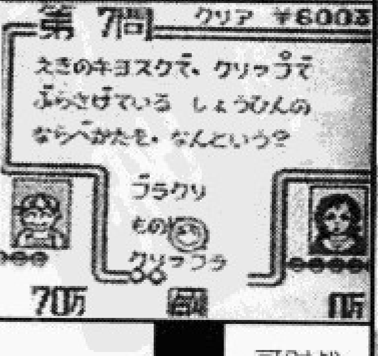
1992 年
B · EYE

1M

## クイズ世界は SHOW by ショーバイ
## 猜谜世界正在播出

以世界各国各式各样的买卖为主题的猜谜游戏，上至司令下至参赛者全都是现实中的真人，玩家可从 2 男 2 女中挑出中意的并替他取名后成为解答者参加比赛，总共 5 关，皆为 1 对 1 的对战，问题类别则为四选一的选择题。

出赛者脸上的表情会因答对或答错而有不同的改变，充分反映参赛者心情。转吃角子老虎的结果会严重影响到胜败的走向，不过运气也很重要。



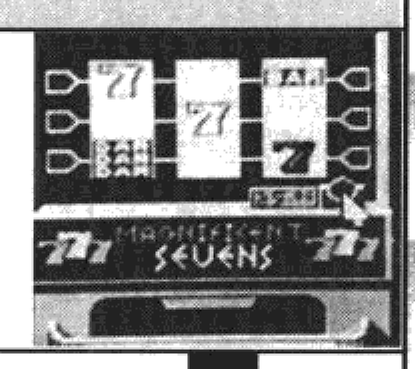

1992 年
达卡拉

可对战
2M

## シーザースパレス
## 拉斯维加斯

模拟美国第一赌城拉斯维加斯的某座知名赌场的内部设计，共有梭哈、轮盘、吃角子老虎（有3种不同的款式）、克雷斯（即掷骰子）等5种赌法，每一种都是采用当地的正式规则，让玩家过足当一流赌徒的瘾。

刚开始的时候只能从兑币口换到1000美元的筹码，而要想一夕致富首先要搞懂那些规矩一大堆的烦人规则，否则被人白抗了还老神在在就太笨了。




1992年
日本椰子

1M

## 雀四郎
## 雀四郎

正式的4人对战型13张麻将，和电脑对战时，会出现几个似曾听过，却都很有个性的麻将手做玩家的对手。有点数自动计算模式，且可依自己需要设定规则以使比赛更为顺利，另外还有解说画面教导玩家一般的麻将规则。

多胡几次固然是很爽，但如果能胡到个大牌，一次就将对手身上的钱全都赢到手这才算酷。又，经整理过的画面看来清晰易懂，很方便。

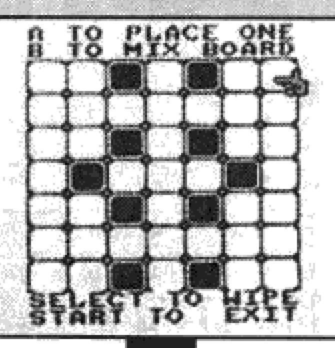
1992年
萨米

4人同时玩
4M

## スポット
## 运动棋

放好棋子后，轮流动棋，只要将棋子移到对手棋子的隔壁就可以让那颗棋子变成自己的，空格全被放满后，棋子数目比较多的赢。棋子可往前后左右或斜方向移动或跳过一颗棋子，但跳过去后原本在前头的棋子会不见。

虽然很单纯的游戏规则，但玩起来却不那么简单，不过敏锐的人说不定可只下一次就让整个局势大翻转，吃掉别人一堆棋子，反败为胜。




1992年
B. P.S.

1M

## ダンジョンランド
## 迷宫大陆

由玩家操纵主角勇者在岔路不断的迷宫内团团转，以找到出口为目标，带有 RPG 风味的卡片游戏，有 3 种剧本：对决大魔王、救出公主、寻宝。人物设计是樱玉吉，而战斗则是采用类似大空战士的横向战斗画面。

要想平安闯出迷宫，除了要靠头脑去记忆、思考外，还得靠点直觉和运气。另外，可互造迷宫来陷害对手，难倒朋友的对战模式则颇具创意。

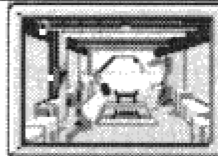
1992 年 12 月
艾尼克斯

可对战
2M

## 新世纪　GPX サイバーフォーミュラ
## 新世纪　GPX · 机械方程式

改编自同名动画，操纵史上最年轻的驾驶员风见，人向最严柯的 8 场正式 GPX 季赛的总冠军挑战，SLG 性质的卡片型赛车。车子的移动距离得靠掷骰子来决定，且驾驶员、车子的性能都会随着经验值的提升而加强。

万一在同一格上碰到了其他车子就得开始下指令型的战斗，是要加速硬闯过去还是要靠车体将别人撞飞，全看玩家当时依状况所下的判断。





1992 年
巴利耶

1M

## DX 马券王 Z
## DX 马券王 Z

新增加可以预测日本赛马马赛连胜券，及可记载结果输赢多少，且一目了然的收支明细表功能。可输入的资料包括赛前情报、马及骑手的资料及马厩方面的情报，情报愈多，预测猜中的机率当然就愈大。

由于是用来预测马赛结果的软件，因此并不适合未成年的玩家。其基本的重点是摆在赛马新闻上，即预测的结果会因为新闻报导而有所出入。



1992 年
阿兹米克

1M

## パチンコかぐや姫
## 柏青哥幕后公主

用竹取物语中的‘かぐや公主’为主角的日本童话小钢珠系列第三个作品。玩家必须通过一之宫到十一之宫的 11 关及头目的纠缠，救出 12 名星星之子，躲开白痴国君的求婚，回到从未见过的故乡才算达到目的。

台子是当打中时台子中央的人偶会表演，相当受欢迎的手动台，能看到人偶手舞足蹈的模样还不断赚珠子实在是很快活的一件事。

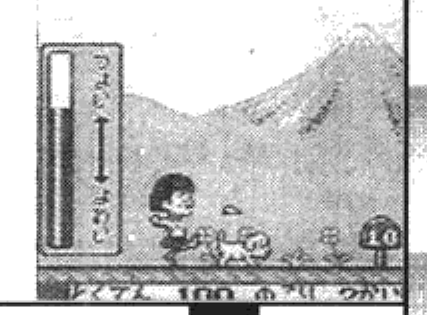
1992 年
日本椰子

1M

## ちびまる子ちゃん 3 めざせ！ゲーム大赏の巻
## 樱桃小丸子 3·游戏大赏之卷

玩家当樱桃小丸子，向学校主办的游戏大会中的 11 个迷你游戏挑战，其中有用枪子打恶鬼的打鬼，丢球到篮子里的投篮等，充满童趣且很多地方都看不到的游戏。且，在过关或遭遇困难时，小丸子的表情也很可爱喔。

因为游戏内容彼此之间差距颇大，因此尽快熟知各种操作方法并灵活运用的破关重点，妙的是最后的结局会因为得分而有所不同。



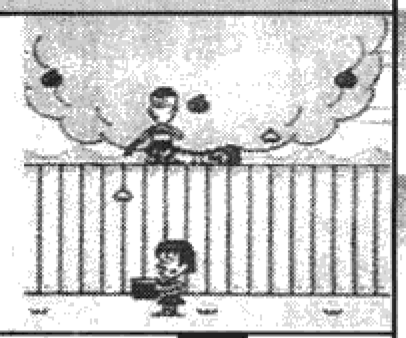

1991 年
达卡拉

1M

## 樱桃小丸子 4·这里是日本！王子殿下
## ちびまる子ちゃん 4 これが日本だよ！ 王子さま

为了要收集送给远从南方之国前来做客的帅哥王子一份好礼，小丸子上街东奔西走，玩 9 种迷你游戏，每过一种就可得到一份礼物。花轮君及小玉等和小丸子较要好的朋友也会出现在游戏中给小丸子建议或向小丸子挑战。

除简单的卡片游戏及歌曲猜谜外，还有踩高跷赛跑这种充满民俗风味的游戏，要想超越别人，除操作灵活外，知识及敏捷的直觉也很重要。



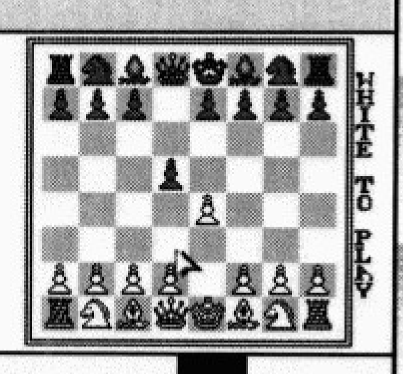
1992 年
达卡拉

1M

## 4－IN－1 FUNPAK
## 4合一棋戏

结合西洋棋、西洋式跳棋、西洋双陆棋戏等4种西洋棋戏的益智游戏。其中，所谓的西洋式象棋可比将对手的棋子拿下或比让对手的棋子不能动；至于西洋双陆棋戏则是比看谁先将自己的棋子从对面移回自己的阵地。

可设定难度且不只可重下前一手，甚至可重下前面好几手，仔细利用这些练习的话，很快就可以练到技冠群雄、雄霸天下的地步的。



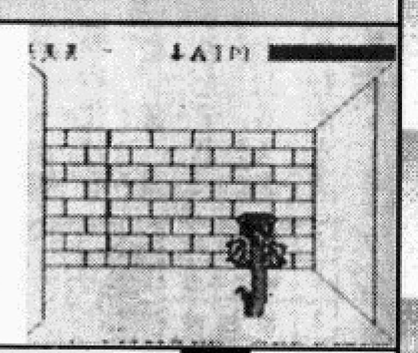

1992年12月
想象者

1M

## MYSTERIUM
## 武士道

拥有知性及勇气的青年为了解救无辜受害的人命而进入黑暗的地下迷宫冒险的AVG。迷宫里头有不少怪物（如外表象条龙背上却又有翅膀的白蛇等），若是能顺利击败他们并攻破迷宫的话，便可赢得世人的赞誉及名声。

必须象在玩RPG那样地走迷宫实在是很累人。要解开谜除了要完全活用自己的头脑收集散落在各地的破片，还要有敏锐的直觉、第六感。



1993年3月
巴普

1M

## 读本梦五誉身·天神怪战2
读本梦五誉身·天神怪战2

天保4年，发生了一场令人们痛不欲生、生不如死的大饥荒，但这灾难的始作俑者居然是满肚子坏心，凶阴界的怪物们的杰作。只是个平凡的乡野武士的主角在得到5位天神赐与神之力后决心挺身而出的AVG。

故事分为风、林、火、山四章，皆有独特魅力。和敌人间的战斗则采卡片战斗，必须依序组合卡片才能使用魔法，运气也是掌握胜负的关键之一。

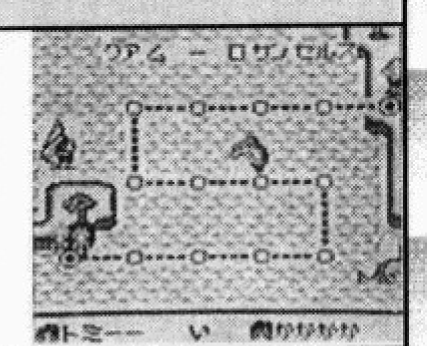
1993年
MELDAC

1M

## アメリカ横断ウルトラクイズ
## 美国横断·超级问答

从巨蛋一路挑战到纽约，共 9 关 1200 题，但题型并不同，如巨蛋是考是非题，成田考猜拳，纽约则是考三选一的选择题等。只输一次还可败部复活，若再输就只有默默地接受骑手上摩托车躲鲨鱼等恐怖的处罚了。

在游戏开始前可以先决定自己的名字、容貌、体力及运气的设计虽然和游戏本身没什么重大关连，但也蛮奇特的。可是若不一堆人玩就没意思了。



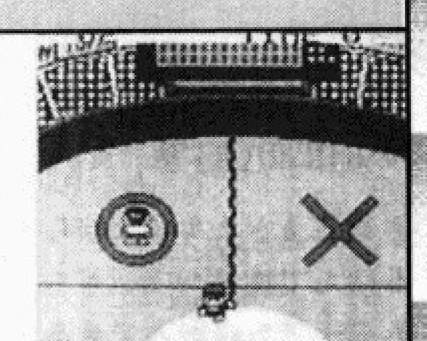
1990 年 12 月
多米

可 4 人对战
2M

## アメリカ横断ウルトラクイズ 2
## 美国横断·超级问答 2

从最简单的，回答○或×就好的是非题开始，共有 1200 题稀奇古怪的问题等人解答，玩家必须自出发点的巨蛋起连过 14 关，才能到纽约参加最终决战。除单纯的回答问题外，也有一些考玩家体能的关卡。

必须连过前三关才会出现第一次的接关机会这点有些整人，运气不好老问到不会的问题的话很容易就卡在前头而产生厌卷之意。



1991 年 12 月
多米

密码输出
可对战
2M

## アレイウエイ
## 打砖块

80 年代初期电玩史上的古典名作之一，玩家只能靠下头的一根棒子改变球的走向，用球去撞击上头的砖块，直到砖场全都被撞不见。而砖块则会不断地往下掉，如果砖块碰到棒子的话就输了。总共有 32 关。

电玩偶像马里奥虽然只会在过关时出来串个场，亮个相，而没有其他表现，但他忽为城主，又忽为艺术家、医生的打扮倒着实让人大开眼界。

ALLEYWAY™
TOP SCORE 0200
PUSH START KEY
©1989 Nintendo

1989 年 4 月
任天堂

256K

## 石田芳夫 诘碁パラダイス
## 石田芳夫·围棋天国

从给初学者入门的问题，到针对高级棋士的难题，从5级分到5段，共准备了100题和围棋有关的问题。就算真的怎么下都解不开，也可请名人指导一二，学会正确的打法，但最后10题就只能靠自己的真本事来解开了。

虽然都是去解预先设定好的棋局，而不能依自己意思从头开始玩，可是象这样地解开危局反而挑战性更高，自认手腕高明之人不妨试试多重解法。

1990年12月
波丽佳音

512K

## 一发逆转！DX马券王
## 一发逆转！DX马券王

单纯是为预测赛马结果而设定的软件。玩家只要将各马赛的出赛马资料输入，电脑就会代为预测该匹马获胜的机率或中连胜卷的可能性。可说是对日本马赛疯狂的马迷们的最爱，但在台湾恐怕就没什么看头了。

由于GAME BOY是以“到哪都能玩”为号召，所以这类软件在日本虽没大红大紫，但也有一定行情，可是对咱们这就无用武之地了。



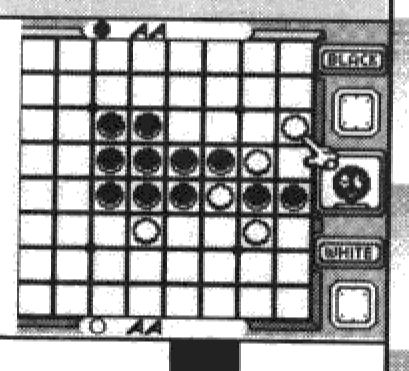

1991年5月
阿兹米克

电池记忆
512K

## オセロ
## 黑白棋

在日本相当风行的棋艺，和围棋有些类似，但它是只要围住前后两边就可将中间的棋子全吞为己有，而不用围住四周，也可斜围，最后再计算看谁棋子多谁就获胜。难度分四级，时限则可定5分、10分、20分及不限四种。

在玩到一半不爽的时候可改变对手，或由先下换成后下，更可在伤脑筋时找电脑打及可先在四角放棋子的编辑模式等都是它特有的设计。



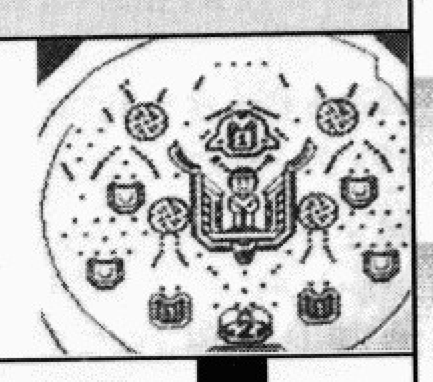

1990年2月
河田

256K

## 鬼ヶ岛パチンコ店
## 鬼岛柏青哥店

主角桃太郎为了要从恶鬼手中救出呆呆被捉的猴子、山鸡及狗，而上鬼岛用小钢珠和恶鬼一决胜负。共有8种小钢珠台，但必须打完10台及金棒台才能救到3名侍从，得到宝藏，凯旋回村，接受村人英雄式的欢迎。

在小钢珠中加入桃太郎的剧情让游戏内容更为生色且生动有趣，操作感则尚可，只是台子的设计较无创新之处，和一般台子并无不同。



1990年
日本椰子

1M

## カードゲーム
## 扑克游戏

有梭哈、21点及美式的接龙等3种扑克牌游戏，都是偏重赌博性质的。另外还有特别设计的扑克牌占卜，可以请电脑占卜你未来的恋爱、金钱、健康、学业及工作运，且可占卜你1分钟后的运气一直卜到999分钟后。

要想在梭哈及21点中赚大钱，除了牌运要好之外，下多少赌注来唬人也是必学的一招，有空的话何不在下桌前先卜一下待会的财运呢。

CARD GAME





▶1 PLAYER
2 PLAYERS
TIME SET

©1990 COCONUTS
LICENSED BY NINTENDO

1990年6月
日本椰子

可对战
1M

## カプコンクイズ　ハテナ？の大冒险
## 卡普空谜题・哈迪那？的大冒险

四选一型的猜谜游戏，因为卡普空王国的秘密水晶球被邪恶军团夺走并分裂成6块，主角哈迪那于是带着勇气及智慧向他们挑战。采用“1943”、大魔界村等知名游戏的地图设计。若答错会少一格血，没血就得重头来过。

因为问题准备了很多，因此重复出同一道题目的机率很低，就算是不懂日文的人也可以无聊时来瞎猜一番，还蛮好玩的哟。




1 PLAYER
2 PLAYERS

©1990 CAPCOM

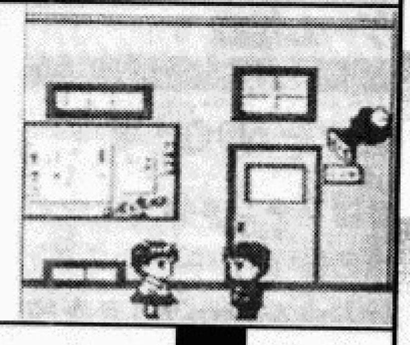
1990年12月
卡普空

可对战
2M

## きんぐ よ注意报!!
## 金鱼注意报!!

改编自同名卡通，主角娃娃必须在新田舍中学所举办的园游会中，拿着纪念册向神经衰弱、猜拳、占卜等游戏挑战，每通过一个游戏的脑考验就可以盖一次章鱼印，集满一列后就可以去2楼的校长室找校长换东西。

虽然都是些不用大脑的游戏，但在配上了生动活泼的众人后，感觉不一样就是不一样，几乎已将原作中特有的喜感全都融入了游戏中。



1991年12月
优达卡

密码输出
1M

## サイドポケット
## 花式台球

由上方俯视型的撞球游戏。有9号球及指定球洞两种游戏模式。其中的指定球洞，难度从俱乐部到世界赛，分为四级，若是将球打入指定的球洞中就有机会加分，而且可以施展让母球象橡皮一样会跳回来的超级打法。

采用了描球线，因此玩家在打前可精确地计算出路线及球点，且拉球、推球、左切、右切等打法也不难弄出来，能否打好全仰赖力道的控制。



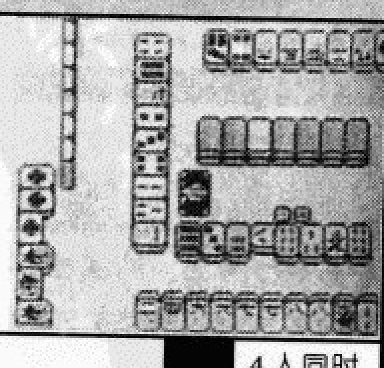

1990年9月
DATA EAST

可对战
512K

## 雀卓ボーイ
## 雀桌小子

正式的4人玩13张麻将游戏，从1人玩到4人同时对战模式，一个都不缺。电脑所选出来的对战对手则有8人，各人都有不同的作风及擅长的打法，但只比东风、南风两圈而已。想打麻将却尚未成年的玩家可从这入门。

画面设计太过单纯无奇，且牌面做得不好，颜色淡了点，如果不瞪大眼睛猛盯着牌看常常会看不清楚而错失良机，真是要烦死人了。



1991年
拿姆科

4人同时对战
4M

## 将棋
## 将棋

GB 上的第一款日本将棋游戏，包括本将棋、诘将棋及！？将棋在内共三种将棋模式，除和电脑试身手外，也可和朋友对战，但限于本将棋及诘将棋，难度分五级，即使已下定也可要求电脑恢复前一手的状态，重下一次。

日本将棋类的游戏，虽然在日本 GB 迷间也算是蛮风行的一类游戏，但在台湾恐怕就无用武之地了，不过操作性并不差，懂将棋的人可考虑一下。

1889 年 12 月
波丽佳音

可对战
1M

## 人生ゲーム传说
## 人生游戏传说

掷骰子式的桌上游戏，故事大意则是说，在某个安静祥和的国度里，国王有天突然宣布他要将王位传给这国家内最会赚钱的人，于是一大堆垂涎宝座的人立刻集合到城内报到，为拼命赚钱而在国内四处捞钱，增加老本。

除靠捉宝箱比大小和怪物决胜负的战斗模式外，可进行训练所转职的设计都具有 RPG 风味，另外像赌场等也都令人玩得流连忘返。

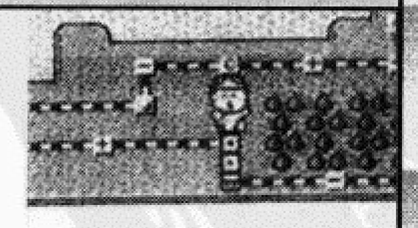
1991 年 6 月
达卡拉

可对战
1M

## スーパー桃太郎电铁
## 超级桃太郎电铁

丢骰子，坐火车环游全日本，看谁变成最有钱的人，可四人共玩的桌上游戏。玩家要不断地购买资产、卡片，累积财富，比别人更早到达终点，才能厌倒群雄获得优胜。游戏中除了有福神会送礼物，也有穷神出来搅局。

内容生动有趣，不论是再惨的事故，地震也好，股票狂跌也好，都在刻意的娱乐化后变得很爆笑，不过一个人玩总还是少了那么点热闹。




1991 年 3 月
哈德森

电池记忆
可对战
2M

## スコットランド・ヤード
## 苏格兰厂

英国伦敦警政署内的三名干练刑警，为了在24小时内将犯下无数重大且华丽犯罪，以大胆无人能敌而著称的怪盗X给逮捕到案，而周旋于东京、纽约、伦敦等大都市办案。二人对战时可选择改当怪盗或其部下。

可以请求警犬出动搜寻犯人；也可自告奋勇代人解决一些奇怪的案件；或向各地警察局请求协助，是款相当具现代侦探气息的AVG。

1990年12月
东映动画

密码输出
可对战
1M

## 对局连珠
## 对局连珠

有对抗电脑、对战及诘连珠3种游戏模式。其中的“诘连珠”即等于是五子棋教室，分为初级、中级及高级等3级，总共有60道问题，都是和五子棋的打法及规则有关的问题。有通俗音乐、摇滚、爵士及演歌等4种BGM。

刚开始玩的时候得先多和电脑练习，比个几次，以熟悉其特有的规则及打法并累积经验，日后不论是和电脑或是和人比都会相当得心应手。

1990年2月
TOWACHIKI

可对战
1M + 64K

## ちびまる子ちゃん2
## 樱桃小丸子2

走低年龄层走向，以解决小丸子及朋友周遭间所发生的事件为主体，有迷你小游戏（玩球、猜拳等），也有有奖问答。故事大致分成三部：教学参观、海水浴及夏日祭典，里头有很多不输给卡通的逗趣台词喔。

游戏里头并没有什么可以让玩家选择的路线，大多时候都只能跟着跑，如果是小丸子迷的话可尝试玩玩看，感觉就象是在漫画一样。




1991年9月
达卡拉

密码输出
1M

## トランプボーイ
## 扑克小子

有神经衰弱(钓鱼)、抽牌及 SPEED3 种扑克牌游戏。在玩神经衰弱及 SPEED 时，可选择对手及调整难度，从入门级到神技级，全部共有 5 个对手。游戏规则和实际的大同小异，只是操作方法会因游戏不同而改变。

处理速度很快，且电脑 AI 程度平均也在中等以上，因此玩家是既紧张又激动。只是游戏种类不够多，且 SPEED 不容易搞懂，总让人觉得意犹未尽。

1990 年 3 月
巴克因影视

2 人同时玩
256K

## トランプボーイ II
## 扑克小子 II

收录抽牌、接龙、石头布等 3 种甚受喜爱的扑克牌游戏。即使不懂规则，也可请电脑指导，露个两招。一人玩时还可调整游戏的进行速度，因此根本不用等电脑想关天，共有 20 位个中好手等着玩家向他们挑战。

可自由设定规则，如玩石头布时可否一次出 2 张牌或固定一张牌；玩接龙时有没有王牌或反出等，皆可随玩家意志自由决定之。

1990 年 11 月
巴克因影视

4 人同时玩
512K

## パチンコ西游记
## 柏青哥西游记

将西游记溶入的小钢珠游戏。向来都是站在第一线上大肆活跃的孙悟空这回终于因为惹火了释迦而被关入小钢珠台中，救徒心切的三藏法帅于是向牛魔王挑战，目标便是打停那些受诅咒的台子，开启往天竺的大道。

虽然一开始只有 100 颗钢珠是严柯了点，不过还好可以随意换台试手气，而且有不少新机种，只是有一点很可惜的就是操作还不是相当灵活。

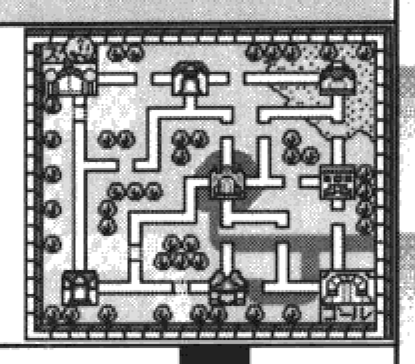
1991 年 12 月
日本椰子

密码输出
1M

## パチンコタイム
## 柏青哥时代

以将载于地图上的所有小钢珠全都打得落花流水为目的，从赌运气的一发台到一般人最常玩，玩 777 的机关台都有准备。一般的台子通常只要打到两千发就可以打停，但必须打停的台子数超过一定限制才可以去下一家店。

游戏的 BGM 会经常更换，因此即使一直玩下去也不大会感到枯燥乏味是它的一项特点，力道的控制上也设计得不错，要控稳并不困难。



1889 年 12 月
日本椰子

密码输出
512K

## ヒーロー大集合！！ピンボールパーティー
## 英雄大集合！弹珠聚会

集合了茶茶丸等 10 位杰力可公司创造的电玩明星的打弹珠游戏。一般打弹珠的有 3 关，过关型的 7 关及 2P 对战、音乐测试模式，其中过关型的难度较高。对战则是象足球那样分成上下两边，看谁先攻进对方的球门。

基本游戏方法和一般摆在店头里的弹珠台相同，就连可以让球跳出来的洞都做得唯妙唯肖，只可惜画面稍嫌呆板、单调了些。



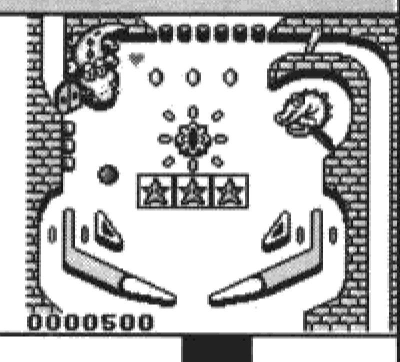

1990 年 1 月
杰力可

可对战
512K

## ピンボール　66匹のワニ大行進
## 弹珠台　66 个国家大行进

用鳄鱼当主要人物造型及背景设计，GB 的第一款小钢珠游戏。除单纯追求高得点的单人模式外，尚有靠使用各种道具，或陷害别人造成失误，让别人的得点变 0，即可高唱凯歌的双人对战，且有 3 种难度不同的加分关。

除在台上的鳄鱼外，将掉下去的球给吞进肚子里去的鳄鱼表情也十分逗趣，但对玩的人来说大概是看得气都快炸开，眼睛都快突出来了吧。




1889 年 10 月
HAL 研究所

可对战
512K

## Mine Sweeper～扫雷艇
## 扫雷艇

以找出藏在牌下头的地雷炸弹为目的，玩家在玩时，必须看牌后的号码来推测它四周的炸弹数量。除能设定难度的通常模式及设定一定条件的特殊模式外，也有可自由设定牌子及炸弹数量的编辑模式。

要知道炸弹位置的唯一方法就是靠数字，再瞎猜一番，因此想破关除了要有精湛的技术外，运气更显得重要，不过只要一玩就很难不上瘾了。

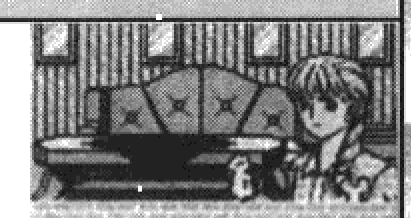
1991 年 12 月
巴克因影视

密码输出
可对战
256K

## 三毛猫ホームズの骑士道
## 三毛猫·霍姆斯的骑士道

取材自赤川 次郎同名小说，GB 史上第一款正格推理 AVG。故事是以三年前未解决的杀人事件为题材，被害人的亲人及嫌疑犯陆续遭到杀害，警视厅的片山刑警与妹妹晴美和三毛猫福尔摩斯于是开始调查事件真相。

虽说是 AVG，但并不着重在解谜方面，反倒是比较像是在读一本电子书，可是却有一股和读原作小说截然不同的风味，专为初学者设计的游戏。




1991 年 2 月
ASK 讲谈社

密码输出
1M

## モノポリー
## 大富翁

拼命购买土地、盖房子，赚钱并设法让别人破产，流传自美国，如今仍广受小孩子们欢迎的纸牌游戏，最多可四人同乐，而可选择的角色有 8 种，各有不同的专长策略，即使刚和电脑玩到一半也可让其他朋友加入一道玩。

虽是很单纯，很简单的内容，但却总让人百玩不腻。操作简单，可以一个人就和电脑玩起来而不需另外找人是它最吸引人的地方。

1991 年 12 月
多米

可对战
2M

## 役満
## 役满

只比东南两风，有五位个性多变的麻将手当对手，2人玩的13张麻将游戏。除和电脑对决，以打倒麻将名人为最终目标的单人模式外，亦可二人对战，另外还能设定5种规则，以适应日本各地玩家的不同打法。

前头的四位麻将手都有个人最擅长的一两种打法，搞懂后就不难打赢，唯独那位麻将名人是绝对的超强，要打赢他除了要技术外，牌运也要很好。

1889年4月
任天堂

可对战
256K

## TV チャンピオン
## 电视锦标赛

在日本电视上播出过的电视冠军节日，现在以游戏的方式，在GB上正式登场。在本游戏中，玩家将可看到许多选手在争夺各项比赛的冠军头衔。而玩家也可以由10位选手中，选出一位参加比赛。

本游戏有大胃王以及小钢珠王两项比赛。想要获得冠军，必须通过4个回合的竞赛。每回合的竞赛规则都不同，进入下一轮比赛的人数也不同。

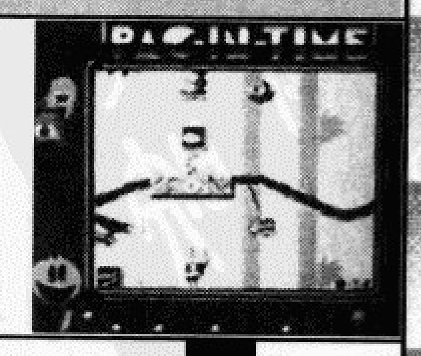



发售中
优达卡

## パックイニタイム
## 小精灵冒险记

这是款以小精灵为主角的动作型益智游戏。在游戏中，玩家必须利用绳索、火焰、铁等，各种不同特殊效果的能力，破坏或渡过一切的障碍，以便找到出口。如何活用各项能力就是本作的重点。

在SFC上推出多款以小精灵为主角的游戏后，在GB上也出现了不少相似的作品。本作可以说是专门为喜爱小精灵角色的玩家而设计的游戏。

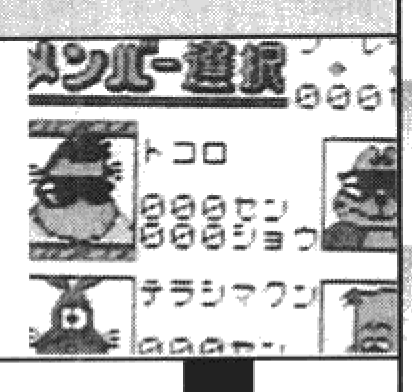


发售中
拿姆科

## トコロ'S まあじゃん Jr
## 迷你麻将 Jr.

在 GB 上很少有此类的作品出现。对于喜欢麻将的玩家来说，能在 GB 上游玩，可说是相当方便。不论出外旅游或者工作休息时间的时候，都能打发多余的时间。不过萤幕太小恐怕是最大的缺点。

基本上本作是以一般现实生活中，最常使用的 4 人制麻将为基准。不过，由于受限于硬件的功能，因此在某些方面作了一些修改。




发售中
大东海

## パックパニック
## 疯狂小精灵

本游戏和俄罗斯方块很像，但是在规则上及画面的编排上，稍有不同。本作中，玩家必须将 L 型的怪物和正方形方块往上叠，直到偶而会出现的小精灵落下，才能将画面中的方块消除。

本游戏可分两种不同的模式。其一是，在没有达到最顶端前，一直继续落下方块的一般棋式。另外一个则是，限定怪物在若干回合后消失的模式。

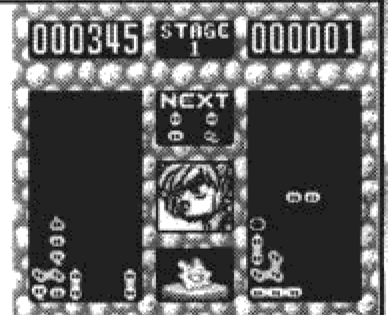
PAC-PANIC™
▶ NORMAL MODE
PUZZLE MODE
namcot
© 1993 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

发售中
拿姆科

## ぷよぷよ
## 噗哟噗哟

这是一款消除方块的游戏。玩家必须将上面所落下的方块，以 4 个相同种类的方块，排成上下左右的方式，将它消除掉。本游戏共有 3 种模式可供玩家选择。不论哪一种，都能带给玩家许多乐趣。

本游戏的重点，在于如何完成连锁消除方块的动作。因为，只要消除许多自方的方块，就能增加阻碍对手的讨厌方块。如此将比较容易获得胜利。

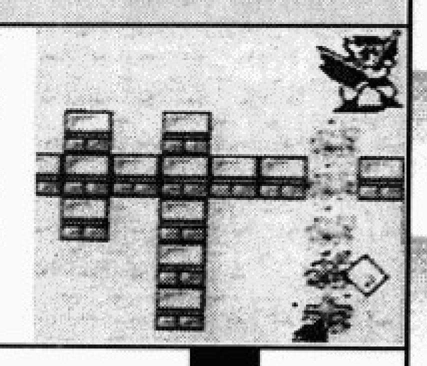



发售中
帕布雷斯特

## 南国少年 パプワくん
## 南国少年 帕普瓦君

由同名漫画所改编的GB 游戏。玩家必须操控主角,通过总数 50 的舞台,救出被坏人抓走的同伴。在每个舞台中,都配置有可移的及不可移动这两种方块。玩家只要将所有方块破坏,就算过关。

本游戏中的不可移动方块,虽然可以破坏,但过一段时间后,它会再出现。而可移动的方块,则只能移动,无法破坏。想办法破坏所有方块吧。

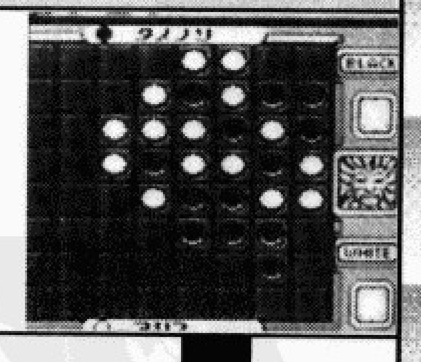


发售中
艾尼克斯

## オセロワールド
## 黑白棋世界

这是一款将生活上大家熟悉的棋盘游戏,移植到GB 上的游戏。本游戏的规则很简单,只要当对方的棋子被我方棋子夹在中间的话,那么对方的棋子便须翻过来变成我方的棋子。

本游戏共有 4 位能力不同的对手,来和玩家对战。由于本游戏有时间的限制,因此如果玩家考虑的时间过长,那么该场比赛就算输。

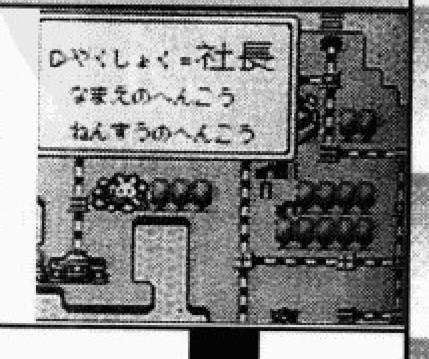



发售中
Tsukuda

## スーパー桃太郎电铁 II
## 超级桃太郎电铁 II

喜欢桌上游戏的玩家,想必一定会知道桃太郎电铁这款游戏。本游戏的目的,就是由玩家担任铁路公司的老板,在日本全国各地经营各种事业。为了获取最多的金钱,玩家须不断地努力投资才行。

在本作中,可有 4 位玩家同时游玩,而设定的年限,最高达 99 年。而这次列车的目的地,则有 16 个散布在全国各地的不同都市。向都市前进罗!




发售中
哈德森

## ズープ
## 全方位方块

这款射击方块的解谜游戏，主要是利用射方式阻止从上下左右"地带"逼近而来的"敌人"方块，并要预防敌人入侵中央的"竞技场"。玩家操纵的"射手"如果击中敌人，就会成为花纹方块，然后使相同类型的方块消失。另外打倒一定数量的敌人，舞台就会提高等级增加难度。

游戏中如果使用随机出现的道具，就能获得使一列方块，或是相同类型方块完全消失的各种效果。若得到对战专用道具，则可用通信线来玩啦！

97 年 1 月 31 日
亚诺曼

512K

## 疯狂野熊

任天堂为 GB 推出的最新作品。这是一款对应通信对战连接线的含有动作要素的解谜游戏。玩家必须操纵主角野熊来往于地面和地底之间，设法找出通往出口的道路。在地上面的部分，要利用球来破坏阻碍通道的各种障碍物。到了地下面后，则必须挖掘地底行进。一面考虑敌人行动而移动也是一项重点。若是两人同时进行游戏，则由一方但任攻击者，另一方但任守备者，以攻防交替方式对战。攻击方要向洞中丢菜，而防方则要阻止之。

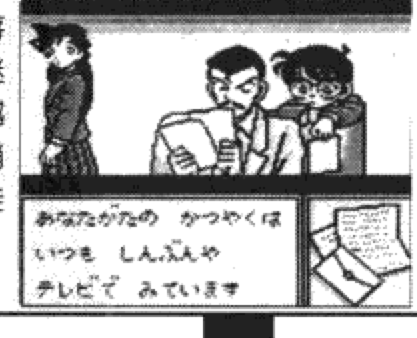



1996 年
任天堂

4M

## 名偵探コナン
## 名侦探柯南

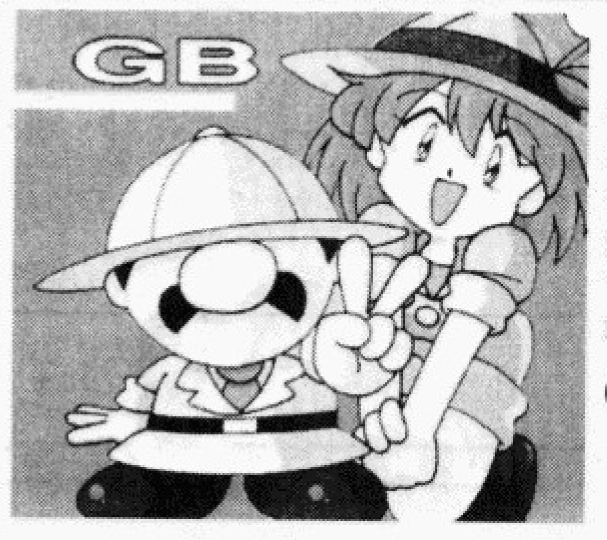
在漫画和动画深获好评的系列终于登场 GB 了。这款解谜冒险游戏主要是描写柯南接受游乐园邀请，然后推理解决游乐园所发生的杀人事件，玩家在此将会成为主角柯南，并要找到杀人犯。此外，依照解决事件所花费的时间的多少，也能在结束时看到自己的名侦探度。另外，随着游戏的进行会出现不少的迷你游戏，你解决的事件越多，小游戏越多，可借此稍作放松——如"UFO 抓娃娃机"和"体感滑板"等。




1996 年
BANDAI

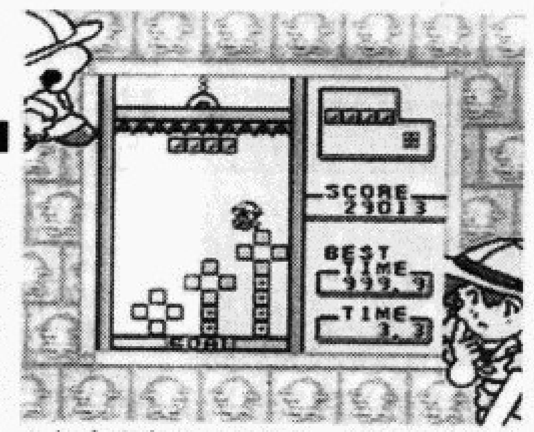
2M

# 俄罗斯方块加强版(TETRIS)




在 GB 上属于"超有名"的元祖级落下游戏"俄罗斯方块"，将会以全新的内容再度登场。这款游戏除了有普通玩法之外，也有引导"教授"与"助手"在世界各地的遗迹探险，然后再抵达终点的"解迷"模式，属于舞台过关类型。另外还有"VS 模式"以及可以制作独特舞台的"编辑模式"等共有 4 种模式。

## GB 老祖重新登场！

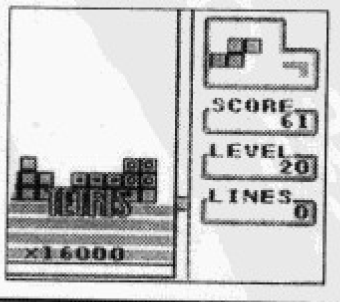



▲与其使多列方块消失，还不如将重点放在使教授能够顺利逃脱的方法上！

## 引导教授探索的解谜模式！

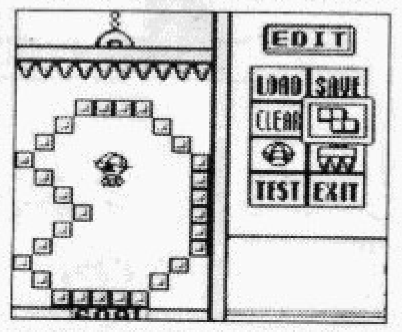
解迷模式的故事内容主要是描写教授与助手在世界各地遗迹的探险过程，遗迹中会出现针刺的天花板或是阻碍两人前进的方块。玩家要以"俄罗斯方块"的规则使广场消失，并在教授与尚未碰触针刺天花板之前抵达各舞台的终点。由于教授被方块原到就会向上方攀登，所以最好能注意教授的动作巧妙堆积方块前进。

大家熟悉的"俄罗斯方块"规则不必多说，初学者应利用此模式学习技巧，然后再挑战"解谜模式"。另外本游戏的对战是在解谜模式中，使教授优先抵达终点的竞赛，这个模式采取三局两胜制，可设定悬吊天花板的高度。




◀方块两侧等级能量表会随横列消失而上升，到最上方时可提升等级。若有联机线本作就可对战！

## 制作独立舞台的编辑模式！



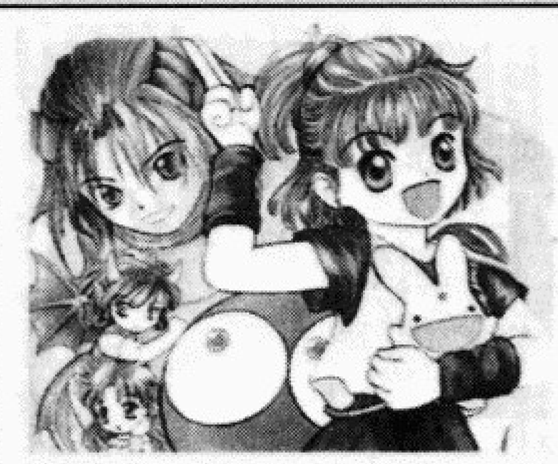

进行此模式时，可以利用"解谜模式"系统设计独特的的舞台。玩家能够设定开始时的悬吊天花板或教授出现位置，并可依照个人喜好堆积方块。由于独特舞台最多可以储存 10 种，可利用这模式发挥自己的想像力。

| 评价(10分) | 故事:/ | 系统:8 |
|---|---|---|
| 画面:6 | 难度:6 | 保存:8 |

●发行商:ELORG
●发售日:96年

2M

# 魔法汽泡(ぽけっとぷよぷよ通)

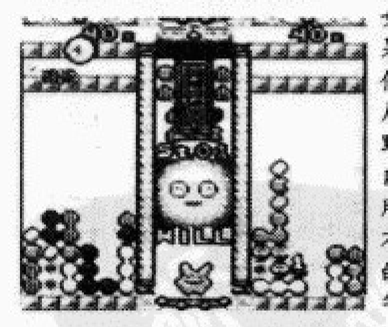


本款方块解迷游戏，只要能够使用同类型的气泡，在纵或横方排列 4 个以上，就可顺利消失。因为是系列最新作，更采用了"厮杀"等各种系统。

## 有预先显示，战略性提高！

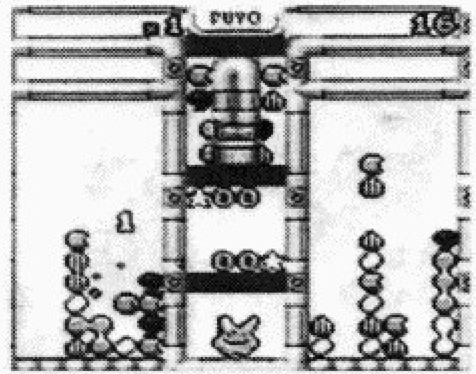



在"NEXT 表示"中，能够显示接下来所要掉落的气泡类型，不过在本作，则会显示下两次所要掉落的气泡。所以利用这个机能，就能事先进行预测。



◀如果使原野内所有的气泡消失，就会出现『全消』的文字，紧接着再消去下一组气泡，就能将大量的阻碍气泡送入对手的原野。

## 巧妙利用『厮杀』！



如果对手使气泡消失，就会根据消失的数量，将"阻碍气泡"送入我方。不过如果我方也使相同数量的气泡消失，也能利用"厮杀"的方式，抵消对手所伟送的阻碍气泡。

## 可选择 3 种有趣的模式

这是一人专用的模式。包括了适合初学者进行的"简单"，与怪物战斗，并朝上方楼层前进的"普通"，以及要与 36 种怪物进行战斗的"通"等 3 种舞台。所以大家在最初的阶段，可先进行"简单"舞台来锻练技巧。

### 2 练习气泡

这也是单人进行游戏，不过要使气泡不断消失的模式。应在此进行连锁或是同时消失等各种技巧，有 5 种难度等级。

### 3 双人气泡

与友人进行对战的模式。此模式也能选择要连接 2 或 6 个气泡才能消去、阻碍变更为"坚硬气泡"的各种设定，使对战过程更富变化。

| 评价(10分) | 故事:/ | 系统:8 |
|---|---|---|
| 画面:6 | 难度:5 | 保存:6 |

●发行商:COMPILE
●发售日:96年12月13日

2M

# STG

## 射击游戏篇

## R－TYPE Ⅱ
## R－TYPE Ⅱ

移植自大型电玩，因其独特的异次元世界观而颇受赞赏。总共五关，玩家必须善用各种雷射炮、波动炮及扩散波动炮等高科技武器，运用可自由变换连接位置的 FORCE，才能再次消灭帝国的野心。

跟前作比较起来，虽然敌军的集中火力攻击更为紧凑，但操作也变得灵巧许多。又，各关头目的模样也变酷了喔。

| 1993 年 12 月<br>IREM | 1M |
|---|---|

## サーガイア
## 太空战斗机

超大迫力射击游戏名作 GB 版。玩家必须操纵超先进战斗机“银鹰”单挑来势汹汹的外星人军团。全部共八关，而战场从宇宙基地的陆空两面作战到海底的海战，无奇不有，有很多和原作很相类似的鱼形或贝壳型的头目。

敌人虽人多势众，但都采编队飞行，只要多看个两次便很容易识破，闪躲并予以攻击之，头目也都有一定的弱点，只要看穿了就没什么好怕的了。

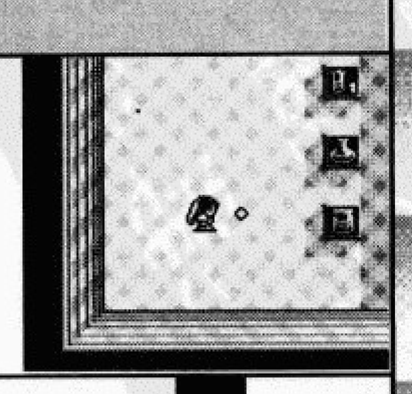



| 1991 年 12 月<br>泰德 | 1M |
|---|---|

## ペンタ・ドラゴン
## 五龙秘史

人类和龙杂交所生下来的混血儿莎拉平常虽是个可爱的小女孩，但她若一吃母龙的眼睛就无法继续成长，当只完全成熟的龙，迫不得已的莎拉只得单身闯入母龙所居住的神之国。偶尔只可成龙，但平常只能吐火，共 7 关。

各关的迷宫都相当广大，要找到老大对决前得先费很大一番功夫对付，可 8 方向射击，玩家的本领够厉害的话可以玩得很痛快。



| 1992 年<br>亚诺曼 | 1M |
|---|---|

## レッド・オクトーバーを追え！
## 猎杀红十月

舞台是浩瀚无比的太平洋，玩家是位亡命之徒，为到美国开创另一番新天地，而带着水平发射的普通飞弹及可追踪敌人的追尾飞弹，单人穿越如迷宫般的海底，和企图阻扰这一切的敌军在海中展开一场血红的激战。

偷偷逼近敌军的航空母舰，在潜水艇内展开的殊死战，其紧张程度就和原作电影一模一样，让人兴奋地喘不过气来，玩了还想再玩。




1992 年
ALTRON

1M

## R－TYPE
## R－TYPE

可配合现状将 FORCE（武器）自由装置在前后，或代替飞弹攻击前后方的敌人，能调整雷射的威力强度后再发射，须对付迫力超强的巨大战舰等头目，至今仍为玩家们津津乐道的横向卷轴射击游戏。全 9 关，难度尚可。

妙用 FORCE，对空、对地及反射雷射是取胜的最大关键，只要懂得冷静观察头目的动向都能找到一安全地带，让人一玩上便欲罢不能的杰作。

BLAST OFF AND STRIKE THE EVIL BYDO EMPIRE
PUSH START
R·TYPE
CREDIT 3
©1991 irem
DEVELOPED BY B.I.T.S
LICENSED BY NINTENDO

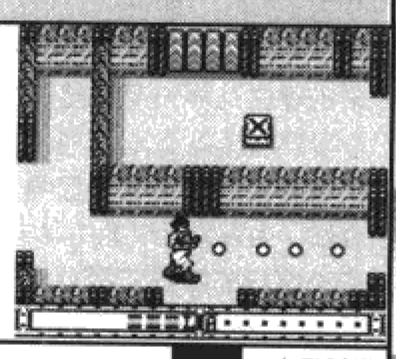
1991 年 3 月
IREM

1M

## 怒りの要塞
## 怒之要塞

2 名各有专精的特殊工作员，为破坏敌军的巨大要塞而战之全方位 ACT。一人玩时可配合现况需要输流操作两名特工，也可二人合作，只要破坏掉藏在某处的头目就可以破关。可用密码接关，随时都可玩个过瘾。

从地洞到会露出锋利针头的地板，一连串狠毒的陷阱会让人一玩就紧张得喘不过气来，但打到后来，有些关真大到会让人打到发疯。



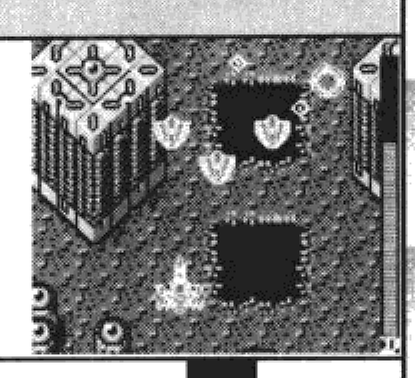
1991 年 2 月
杰力可

2 人同时玩
密码接关
1M

## ヴァトルギウス
## 连射战机

有高低差概念的上下卷轴射击游戏，全部共5关。从第2关开始，可以选择攻击角度(往前、往后或往左右发射子弹)。破坏地面的敌人可以找到提升速度或加强武器威力等三种道具。被击中不会一击毙命，只会失血。

同时进行空战及地面战虽然听起来好象很过瘾，可惜它的高低差设定并不明显，往往还没来得及调整高度就先遭暗算了，蛮难玩的。



1991年7月
I.G.S.

1M

## エアロスター
## 空战之星

战斗机会在道路上行走，只要稍微调角度便可起飞，如果掉入海中就算殉职，有点奇怪(？)的上下卷轴射击游戏。能提升威力的道具有5种，全七关，各关的最后都有个头目，含地面部队及战斗机在内，共50种敌军部队。

外表看来颇有本事的头目发动攻击时子弹就好像是不要钱的一样，打起来很有迫力，可惜限于GB的硬体能力不足，受到限制，无法再上层楼。

1991年6月
大东海

1M

## コスモタンク
## 星际坦克

驾驶宇宙战车，对手是谜般的宇宙生命体，以解救殖民惑星上的人为目的的射击游戏。除通常移动时的2D上下卷轴外，尚有3D立体迷宫战斗，难度极高，除正式上场外，还有可选关的练习模式及2人对战模式。

除可同时体验到2D及3D战斗的乐趣外，导入可以靠打倒敌人时得到的道具、武器及经验值来提升威力的RPG成长要素亦为一大特征。

1990年6月
亚特拉斯

可对战
1M

## スペースインベーダーズ
## 宇宙侵略者

只能发射一种子弹，而且自机只能左右移动，在侵入者降到最下面前全数击坠就算过关，十年前令孩子们如痴如狂的电玩始祖。每关都有40架侵入者当玩家的对手，愈往下降速度就会愈快，纯考验反应速度的经典名作。

连续击坠22架后会出现加分的飞碟；在最后一刻才击坠最后一架就可得高分等技巧，虽然现在已不是什么新闻，但当年的玩家们是否很怀念呢？

1990年3月
泰德

可对战
256K

## ソーラーストライカー
## 太阳风暴

在大黑暗星的猛攻下，地球遭到前所未有的重创，停泊在月球的月面基地里，代号"索拉斯特莱卡"的高性能战斗机则是人类仅存的一线希望，而您便是那战斗机的驾驶员，为阻止故乡遭到毁灭的命运，而单闯大黑暗星。

除在星球上空的空战外，也有在市街上展开的地面战，十分刺激。但如果被干掉就必须重新再拿胶囊，以提升武器威力这点实在有够烦人。

1990年12月
任天堂

256K

## ゾイド传说
## 机器龙传说

故事发生在一块两国（海利克共和国及介尼巴斯帝国）纷争不断的大陆上，这两国的首长几乎同时命令属于去攻占敌国首都，而玩家便负责扮演其中一国的士兵，为完成任务而和敌国展开一场机器人大对抗。

主角的阶级会随着任务的一一完成而不断高升（最初是中尉，最后可以当将军也说不定），机器人的性能也会越来越强，玩到越后面越有意思。

1990年6月
多米

可对战
512K

## 太阳勇者ファイバードGB
## 太阳勇者

改编自同名卡通，以击碎宿敌多拉依安斯之野心为目的而活跃于大地上的机器人及少年们的战斗物语，采"战场之狼"式的上下卷轴射击游戏，共5关。可以边走边连射子弹，子弹数无限，还有很多媲美原作的插画。

故事性很强，对本来就很喜欢这部卡通的人来就很喜欢这部卡通的人来说可谓如鱼得水，趣味度加倍，特别是和飞机合体后的战斗画面，更是逼真地令人兴奋地直发抖。



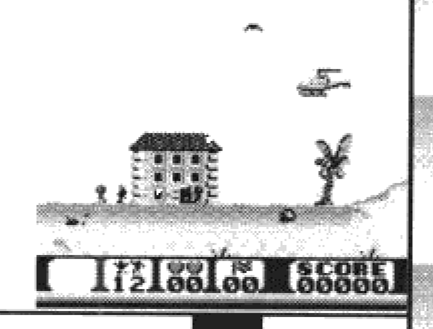

1991年12月
IREM

1M

## チョップリフターII
## 直升机作战II

驾驶直升机，寻找伙伴的射击游戏，基本采横向卷轴，但在洞窟内则转为上下卷轴，非强制卷轴移动，玩家可自由飞行，武器只有朝正面发射的大型机枪及攻击下方的对地面炸弹。要援救一定人数的伙伴后才能过关。

正确地攻击敌机并灵活地躲避浮云及大树都是玩家必修的基础技巧。而能在那电光石火的一刹那间救出伙伴是最让人有成就感的一件事。




1991年6月
胜利音产

密码接关
1M

## ツインビーだ！！
## 兵蜂

柯拿米代表作之一，用子弹敲铃铛，吃不同颜色的铃铛可以得到不同的特殊能力，如分身、护罩等，可两人一道玩，甚至合体的上下卷轴射击游戏。共6关，玩家可以选择要从那关开始玩（但最后一关例外）。

和以往一样，头目都"可爱"，背景也依然很纯朴，被干掉后只要取得上一架的魂魄就能接收以前拿到的三连发等武器则是新增的"便民措施"。




1990年10月
柯拿米

2人同时玩
1M

## 天神怪战
## 天神怪战

雇用受天神庇佑的武士、忍者、巫女、法帅及小卒的其中4人，组成一队和妖怪们战斗的横向卷轴射击游戏。共6关，其充满日本和风味的背景与让人感到不寒而栗的妖魔鬼怪等都是本作有别于他作的独特魅力。

进茶店喝杯茶可以恢复体力，去拜大佛便能使死去的伙伴复活等都是很简单的设计，可是却替游戏添了不少江户时代的气氛，怪有趣的。

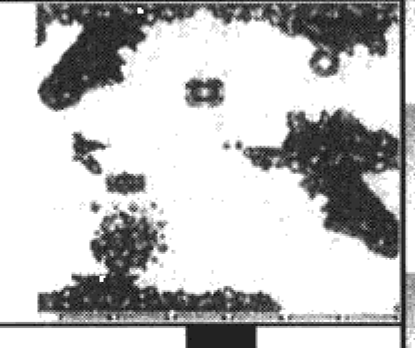
1990年4月
MELDAC

密码接关
1M

## ネメシス
## 宇宙巡航舰

以多重武器切换系统而深深吸引玩家的名作。可调整游戏难易度、从那关开始玩、残机数及切换武器的方式等，包括火山地带、细胞区、要塞等在内，总共6关。可搭载飞弹、雷射、分身、防护罩等六种武器。

画面虽没有大型电玩那般漂亮，但战况之激烈却是有过之而无不及，让人会不自觉地被融入游戏中，且沿用许多大型电玩的背景音乐，真过瘾。



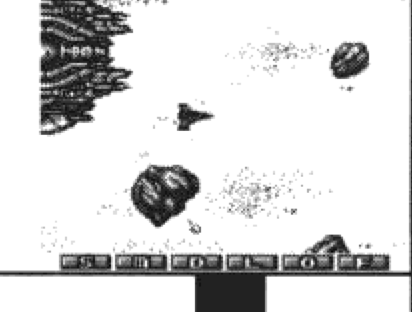
1990年2月
柯拿米

1M

## ネメシスII
## 宇宙巡航舰II

STG名作在GB上的第二作，难度可谓首屈一指。可设定难度、连射，并可无限次接关，共9关。武器系统大抵分为三种：雷射、飞弹及双重弹，其中再细分为三类，共九种武器供选择，但雷射及双重弹不可并用。

虽然飞弹的飞行方向已有改进，但子弹还是很难看个仔细，是其缺点，但所谓瑕不掩瑜，特别武器更是变化万千，初学者和老手都能找到所爱。



1991年8月
柯拿米

2M

## 突击！！ポンコツタンク
## 突击！崩克战车

操纵一部从敌国偷出来，炮台只能往右侧发射炮弹的老破旧战车攻向敌军阵营的异色游戏，可以四人对战。道具有6种，其效力各有不同。各关都有大头目及中头目，攻击方法都相当有个性，各显神通，挺有意思的。

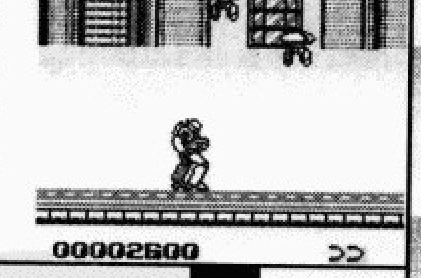
战车的动作虽然慢得不像话（有时跟乌龟没两样），发射方向也不好控制，很难稳定，但在发挥真本事将强敌给消灭时实在很爽。

| | |
|---|---|
| 1991年1月<br>HAL研究所 | 可对战<br>1M |

## バトルユニット ZEOTH
## 战斗单位 ZEOTH

为解放遭邪恶的金属生命体占领的都市及市民，主人翁坐上人型的战斗机器，在都市及地下基地等地与侵略者交战，总共5关，最后老大是艘用一张画面都放不下的巨大战舰，其逼真的插画令人有置身未来世界的感觉。

在空中停留数秒的感觉很舒服，可惜很多地方都太窄，根本无法自由遨翔。步枪虽可全自动发射子弹，但护罩能源也会随之降低，因此使用时切记得三思而后行。




| | |
|---|---|
| 1990年12月<br>杰力可 | 1M |

## バリーファイア
## 集中火力

避开在画面中央流动的陨石、船只残骸及会反射雷射的镜子等障碍物，并将敌军的战斗机给悉数击落，移植自大型电玩的射击游戏，可二人对战，总共8关，玩家可随自己高兴自由选关，各关的难度都差不多。

如果只是单纯地一直发射雷射，不但浪费子弹，而且也不容易打到敌机，重要的是得稳定地控制速度，掌握时机，否则只有无功而返的份。




| | |
|---|---|
| 1990年6月<br>东映动画 | 可对战<br>256K |

## パロディウスだ！！
## Q版沙罗曼蛇

将“宇宙巡航舰”中的武器更换系统及“兵蜂”中靠打铃铛，吃不同颜色的铃铛就可拿到不同武器的两大特色结合为一，加上企鹅及章鱼，共四名主角的横向卷轴射击游戏。共8关，可自由选关，设定难度及连射速度等。

游戏节奏轻快，不管头目、罗罗都各有特色，从猫脸的船头到会开口笑的嘴巴，无奇不有。由易入难，即使刚接触的人也能玩得很愉快。




1991年4月
柯拿米

2M

## ライサンダー
## 雷光

以搜寻藏在各区域内的四组控制晶片，阻止发狂的警卫机器人并修复主电脑为目的的3D迷宫射击游戏。可选择的机种有三种：强化速度型、重视攻击力型及平衡型。道具总计8种，从修复工具到特殊炮弹，相当多样化。

从看到的第一眼起就让人觉得风味独特，虽然没特殊游戏内容，但就是不知不觉地想尝尝当“终结者”的滋味，尤其是和人对战时更是乐无穷。



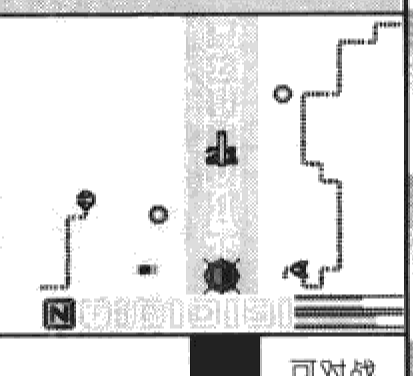

1991年2月
日本物产

可对战
密码输出
1M

## ファイナルリバース～最后の逆转
## 最后逆转

将画面分割成两等分，敌我各占一方，先被敌人子弹击中没能源的那边就输了。有1对1一战决胜负的，也有组合五机比3战2胜制的比赛模式，共有9种不同性能的战斗机，任君选择。每场都要先比预赛才决赛。

由于决赛时敌人的移动范围是以自己预赛时曾经跑过的地方为基准，所以预赛跑得愈复杂，愈少地方，对决赛就愈有利，只是那需要很好的技术。



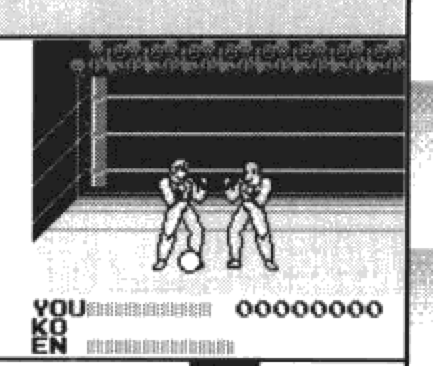
1991年3月
东映动画

可对战
512K

## ブライファイターデラックス
## 飞天装甲人·豪华版

采用全方位卷轴，机器人互斗的 STG。有雷射、吊轮及飞弹等三种武器，全部共 5 关，难度分四级，但必须先破第三级才能向最难的超专业级挑战。除提升武器威力外，尚有防御用的防御网、1UP、加分等秘密宝物。

有时会因卷轴的乱晃而冷不防地遭敌人偷袭是这款游戏最引人入胜也最刺激的地方，不过每个宝物都长得太像，让人很难认清倒挺烦的。



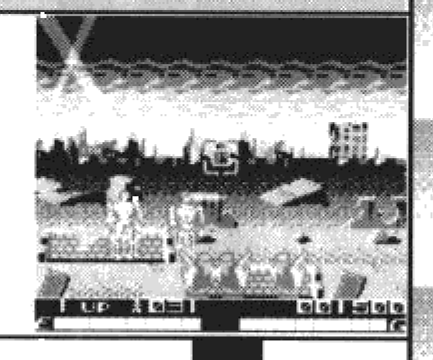

1990 年 12 月
泰德

512K

## ザ·アーケードゲーム
## 魔鬼终结者 2

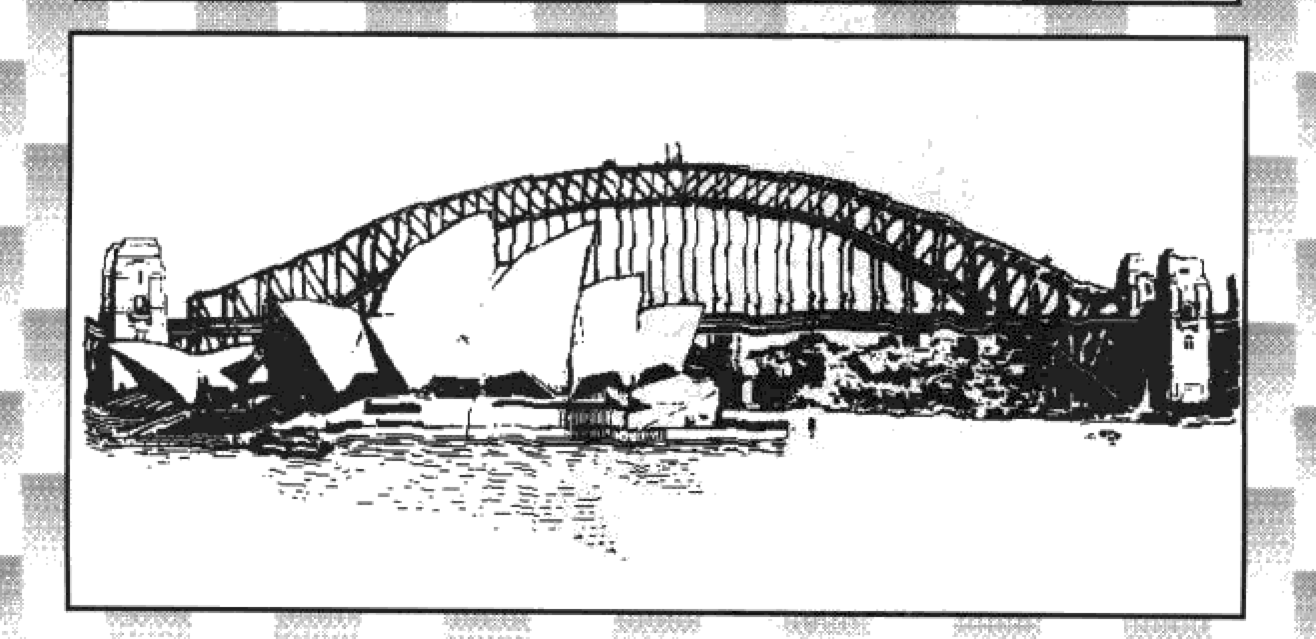
1997 年，人类因核子武器，而导致即将灭亡的危机。这时在地球上仅存的人类生还者，和一时失去控制的超级电脑间，展开了一场全面战争。玩家将扮演魔鬼终结者，并且与 T1000 型机器人对抗。

本游戏属射击游戏。主角的主要武器是机关枪，而且弹数是无限。不过，当进行连射时，武器威力会下降。因此，须多加利用其他出现的道具。



1994 年 7 月
ACCLAIM

512K




SLG
模拟战略游戏篇

## 宇宙战舰ヤマト
## 宇宙战舰大和号

时间是 22 世纪，迈入太空时代的太阳系。计划移住地球的盖米拉斯军总统迪斯拉，蓄意使用一颗游星炸弹攻击地球，导致整个地球遭到放射能污染，为取得放射能除去装置，大和号受命出征。改编自同名科幻动画的 SLG。

不输给卡通的插画及剧情是大和迷们绝对不容错过的，另，战斗机间，近似肉搏战的激烈战斗及出动大和号发射主炮的 3D 射击镜头也都酷毙了。




1992 年
贝克

1M

## SD 战国传 3 新 SD 战国传 · 地上最强编
## SD 战国传 3 新 SD 战国传 · 地上最强编

基本系统和前作大同小异，战场则扩大成二层，甚至三层的高塔型战场，又，在侵入敌军的主阵营时，只能带四名部下跟带头的老大一起闯入城内，难度比上一代高些，全部共四章。也可找朋友两人各领一军，交互厮杀。

结束画面会看玩家打了多久而改变是挺新鲜的点子，即使已破关也不妨继续向最短时间破关挑战。又，和老大的对战画面更是魄力十足。

1992 年
万岱

可对战
2M

## 三国志　ゲームボーイ版
## 三国志　GB 版

以魏、蜀、吴三国鼎立时代的中国为背景，以统一全中国为目标，光荣的招牌系列作品。包括内政外交在内，可网罗的武将高达 200 位。除和其他领主发生领主战争外，亦有部下叛变、住民造反及天灾等意外事件存在。

光荣的 SLG 向来就是以复杂和难度高而著称，这款也不例外，除三顾茅芦及美人计等令人拍案叫绝的史实外，武将单挑及伏兵作战等都挺有看头。



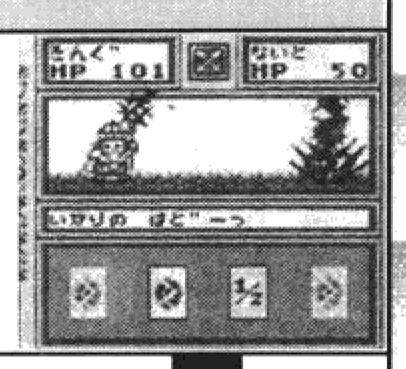

1992 年
光荣

5 人一道玩
5M

## メルヘン倶楽部
## 桌上俱乐部

从模样、特长都不同的15粒棋子中选出10粒自己看中意的，配置在棋盘上，看谁先将对方的国王击败，“将军”，谁就获胜，带有西洋棋风味，采卡片战斗模式的SLG。另外还有很多突发事件让玩家玩到一半措手不及喔。

用动画来表现的战斗画面非常有临场感及迫力，也可以利用资料，设计出只属于自己的强力部队。如果没有灵巧的战略头脑不大容易过关。




1992年
那克沙特

可对战
2M

## ポケットバトル
## 袖珍作战

运用个性岐异，却各有专长，可爱型的众战士，在充满不思议气氛的冒险世界内，以祖国为赌注，彼此争夺领土的SLG。采用和伙伴们共同出击，带RPG风味的战斗方式，规则单纯，操作系统也简单，任谁都会玩上瘾。

只要顺着游戏中所提供的讯息玩下去就可以很轻松地一路破关斩将，而如何选择时机发动攻击，趁机扩张势力是这游戏中最考验玩家的地方。



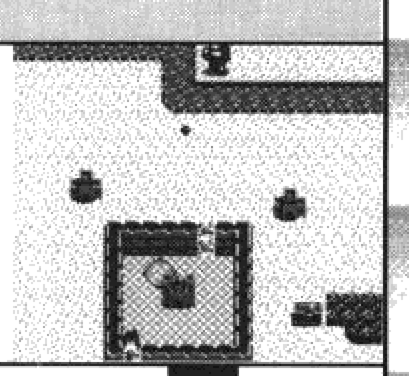

1992年
西克玛商事

1M

## RAMPART
## 围城之战

以七个具RPG风格的战场为舞台，得动脑筋找出各种方块的正确组合方式，用威力惊人的大炮将包围我军城池，攻入我国领土内的史来姆、飞龙等怪物一一轰成黑炭，以保卫祖国，予人新鲜感，但得限时完成的战斗SLG。

除和RPG一样有赚经验值升级的观念外，各城的胜利条件也不尽相同，战略必须要懂得因地制宜，老玩同一招是很难克敌制胜的。



1992年
杰力可

1M

## 机甲警察メタルジャック
## 机甲警察・装甲杰克

改编自同名动画，操纵以改造人身份重生的三名战士：红杰克、蓝杰克及银杰克，对抗邪恶的犯罪组织"依德"，解决连续不断的凶恶犯罪，以守护地球和平的战斗 SLG，可以两阶段变身，且各有不同的必杀技。

画工细致，且有临场感十足的 BGM 陪衬，可谓是已将动画中特有的气氛带入了游戏中，但可惜并没有什么新颖的设计，必杀技亦不够华丽。

1991 年 月
达卡拉

1M

## ウイナーズホース
## 赏金大赛马

有可以让马迷们输入日本赛马中各出赛马的实际资料，以代为预测冠军马的预测模式及购买种马，并予以训练后出赛，以赚取10亿日币，参加由马迷们票选参赛马的日本年终马赛一有马记念赛为目标的竞赛模式。

将复杂的资料数值简略地用 A、B、C、D、E 来表示，即使不懂赛马经的玩家也能略知一二，操作亦十分容易，但稍嫌紧张不足。





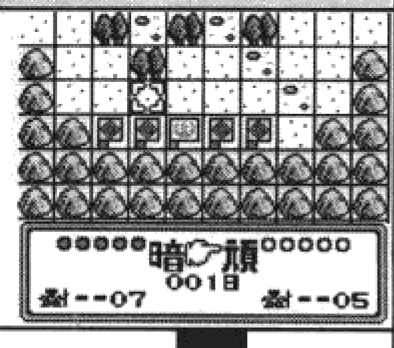
1991 年 9 月
NCS

电池记忆
1M

## SD ガンダム SD 战国传 2 天下统一篇
## SD 高达 SD 战国传达天下统一篇

和 1 代相同，由顽驮无（和钢弹同音）军对决暗黑军团的 SD 钢弹 SLG，分为攻城及进军两部分，共 17 关，先打倒对方大将的那方获胜，对决全都是拿刀互砍，真枪实弹的格斗 ACT，如果受伤可回城休养回复 HP。

在地图及钢弹等设计上都较前作改进许多，动作也比过去更有可看性且操作灵活，可惜故事内容仍旧是乏善可陈，比没有更糟。



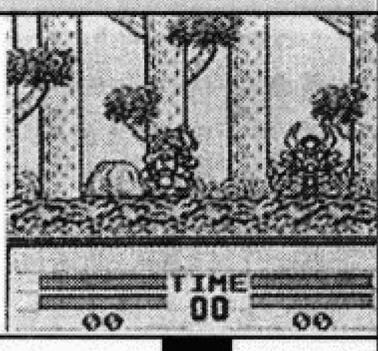
1991 年
万岱

可对战
1M

## SD ガンダム SD 战国传～国盗り物语～
## SD 战国传～国盗物语～

在"机动战士钢弹"中出现过的 MS 在 SD 化后，分成武者顽驮无军及杀驱军团两大军团，为攻下对方的本据城而展开大激战。虽然是两军厮杀，但也有第三势力一中立军的存在。两军各有 5 个剧本，共 10 关。

战斗方式采用一对一的格斗，因此玩家如果没有两把刷子的话很难砍前杀后，如不战就将敌军或中立军给收服，编入我军旗下那才是高招。




1990 年 3 月
万岱

可对战
1M

## ゲームボーイウォーズ
## GB 大战略

广受初学者好评，战争 SLG 的入门游戏。玩家担任的是红星军或白日军的总指挥官，灵活运用有限的军事预算，生产武器、训练部队，直到占领敌国首都或消灭全部敌军才算胜利。共 16 关，但对战时只能选 10 关。

从战车到潜水艇、战斗直升机、雷达输送机等陆、海、空共 24 种超先端科技部队，宛如时空回到海湾战争时一般，还可调整难度，实在很不错。




1991 年 5 月
任天堂

电池记忆
可对战
2M

## ウルトラマン倶乐部敌怪兽ヲ发见！セヨ！
## 奥特曼俱乐部·发现敌怪兽！

分为超人力霸王阵营及怪兽阵营，都以打倒对手基地内的老大为目标，四角形格框的 SLG。有 3 种地图，两军各有 14 名特长不一的要角，除老大外其他战士的能力完全相同。采用卡片式战斗，可用赚来的钱进商店买道具。

基本技不论是那个人用，威力及招式都大同小异，但必杀技就精彩得多，与看电视时，只能用眼睛看的感觉完全不一样，挺有意思的。

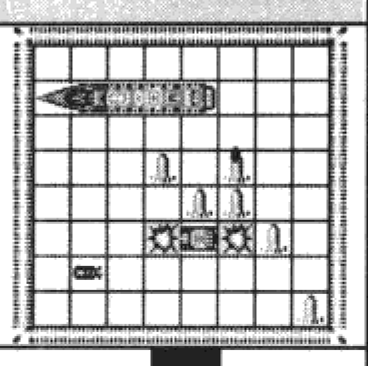
1990 年 5 月
万岱

可对战
512K

## 海战ゲーム NAVY BLUE
## 海战游戏！·苍海

感觉像在玩神经衰弱的战争模拟游戏，在 8 乘 8 的平面空间内，玩家可配置重量级的航空母舰、战舰及潜水艇等海军部队，并凭感觉攻击对方窝藏在四周的舰艇，先被全灭的那方竖白旗投降，共 128 关。

游戏规则简单，内容也单纯，和当今某些指令繁杂，出个兵都得折腾半天才能出动的战略游戏比起来，这款游戏过瘾多了。



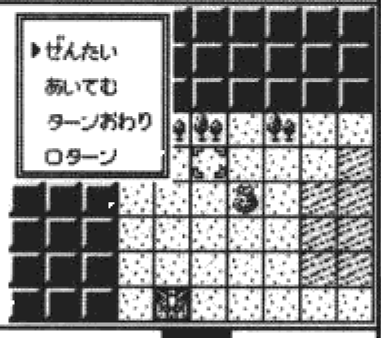
1889 年 12 月
优斯

可对战
512K

## スーパーロボット大战
## 超级机器人大战

能够数次解救地球危机的超级机器人军团，钢弹、无敌铁金钢、盖达机器人，为消灭如谜般的宇宙怪兽而勇敢迎战。共有 13 关，亦可二人对战，但可选择的战场仅限 4 个。规则很简单，只要占领头目的大本营就算破这关了。

从金钢火焰到能源光剑，完全不输给原作卡通，兴奋度 120% 的战斗画面及巧妙插入原作当插曲的故事剧情，都让玩家们爱不释手，一玩再玩。




1991 年 4 月
帕布雷斯特

电池记忆
可对战
1M

## トキオ战鬼
## 东京战鬼

在遥远的另一世界中，有一块为 5 国所割据的多其欧大陆，由于战乱不断，因此民不聊生，而玩家便是其中一国的君主，为了解救这块遍体鳞伤的大地而决定一统天下。共有 200 名各有专长的武将会出现。

通常一名武将都会 5、6 种魔法，但所有魔法的名字是直接音译，如让人混乱的魔法就叫"混乱"（こんらん），玩家不必再对个老半天了。



HP MP
83 44 60 69 72
<まほう>
つよいぜ
こんらん

1991 年
休曼

电池记忆
1M

## 大战略
## 大战略

战争 SLG 的代表作。不断地生产武器，派部队上前线和敌军持续交战，逐步进军，占领敌国首都便是游戏目的。武器生产国分为日本、美国、前苏联及德国等四国，国家不同，生产的武器也有差。共 12 关。

虽然玩起来会非常地累，难度亦很高，可是能看到一大堆现仍站在世界各国第一线战力上的尖端科技武器，多少也值了些吧！

大戦略
1PLAYER 2PLAYERS
© システム ソフト
© ヒロ 1991
LICENSED BY NINTENDO

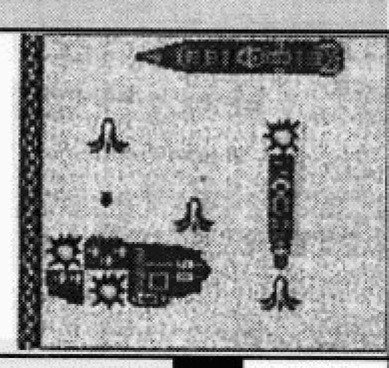
1991 年 6 月
HIRO

电池记忆
可对战
1M

## NAVY BLUE'90
## 苍海'90

受海军秘密情报部的征召的主角在接到司令官的最高指示后，向其身分不明的敌军挑起一场震惊世界的海战。船舰共有 6 种，玩家必须在 8 乘 8 的海域内指挥它们，击沉所有的敌军。可利用雷达探测敌舰的位置。

虽然愈大的船舰装载的武器威力就愈强，但被击沉的可能性也相对地高得吓人，所以还是交叉使用鱼雷及导弹，将敌舰逐只击沉的战法比较稳当。



1990 年 12 月
优斯

可对战
1M

## 信长の野望ゲームボーイ版
## 信长之野望 GB 版

重现国内内政运作情形的历史 SLG，玩家是日本群雄割据的战国时代中的一位大名，目标是率领家臣们一统日本。除信长外，武田信玄、上衫谦信等大名也会出现，各自的知力、武力、野心及运气等能力都不尽相同。

指令分得很细，对原是 SLG 迷或信长通的玩家来说可说是款不可多得的佳作，但初学者恐怕就很难融入其中而只能退避三舍了。



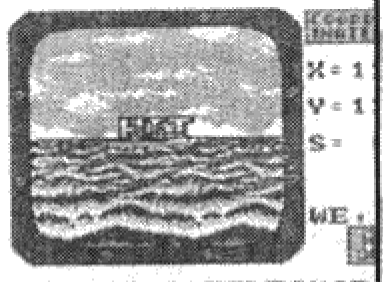

1990 年 10 月
光荣

电池记忆
可对战
3M + 128K

## パワーミッション
## 强力作战

玩家是数艘舰艇及飞机编队的司令官，从指挥部向部队下达移动、攻击等命令，消灭敌军后便获胜。除指挥舰外，尚有战舰、巡洋舰、驱除舰及舰上攻击机等6种航舰。配备有导弹、鱼雷、机枪、炸弹及机雷等。

如果不先"索敌"就很难掌握敌军是它独特的地方，可以让人充分享受到当指挥官的滋味，但如果能对现代兵器多一点认识玩起来会更过瘾。



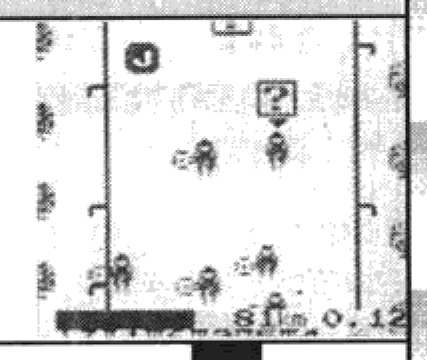

1990年8月
巴普

可对战
1M

## ファミリージャッキー
## 家庭赛马

俯视型的赛马游戏，玩家除可扮演骑手的角色，选择一匹中意的马参加决赛以赢得代表日本最强之马赛一天皇赏为目标外，也可当一名单纯的马迷，购买马票，以增加财产为第一目标，不过马票只有连胜式一种。

必须捡掉在马场四处的道具才能让马不断变强这点相当考验玩家的本领，因为比赛中往往很难顾及这件事，所以还是得先变强才能争排名。





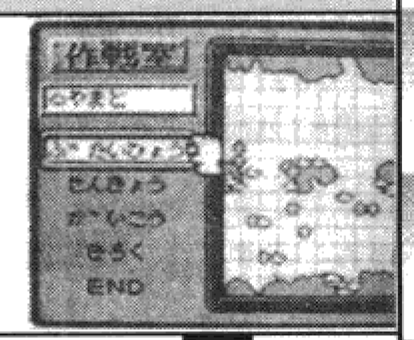
1991年3月
拿姆科

可对战
1M

## フリートコマンダーVS.
## 舰队指挥官对战

移植自任天堂的海战SLG，但索敌系统的精细度及作战的细腻度等都在任天堂版之上。有3种地图，以使敌军的总价值降至指定标准值以下，占领敌国首都做为胜利条件，若无法确切掌握战况是会吃大亏的。

两军短兵相接，互轰大炮的激战场面非常有真实感，很漂亮。仅仅限制移动范围而不将海画成一格一格、死板板的，让玩家有更大的想象空间。



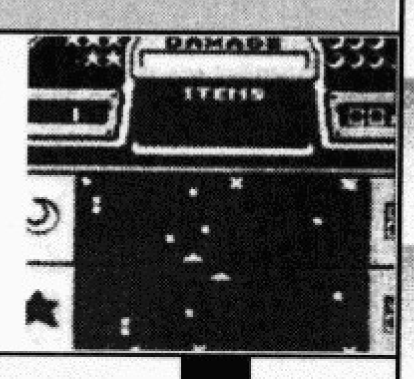

1991年8月
亚斯基

电池记忆
可对战
2M

## レンダーミッション
## 雷达使命

以第二次世界大战时期的海战做为主要内容的SLG，有2个不同的游戏模式。"GAME A"是在8到12平方的海域中配置航空母舰等舰艇及飞机后彼此互攻；"GAME B"则是用潜水艇的雷达搜寻敌人后再予以奇袭。

一款卡带中能够有两种截然不同内容的游戏，且都在水准之上实在是很令人欣喜若狂，还可配合自己程度来调整难度，真的是很不错。



1990年10月
任天堂

电池记忆
可对战 1M

## リトルマスター―2 雷光の骑士
## 小勇士2·雷光骑士

和1代相同，是由数个小剧本构成，玩家可选择先玩那个剧本，具成长概念的RPG要素的冒险SLG。主角利得穆是位能和魔物内心相通的奇异少年，和魔物一道作战，同样可借魔物合体系统培育强大的伙伴。

画面及人物设计都比一代生色许多，故事也有更多变化，不论是SLG迷还是RPG迷皆可轻易上手，自由地享受其中的乐趣。



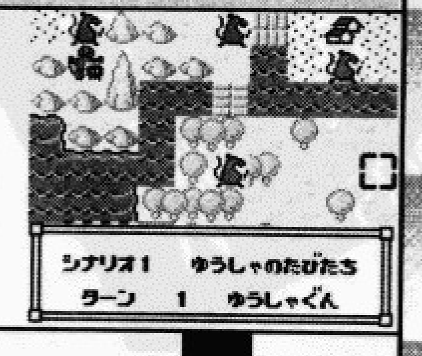

1992年
德间书店

电池记忆
1M

## リトルマスター
## 小勇士

玩家所率领的勇者军为击退偷袭动物怪兽们所居住之和平的王国的侵略军而上战场的冒险SLG。总共15关，部队会随着战斗经验的累积而提升等级，也有让鸡、羊合体；龙、狼结合以创造出更强同伴的独特合体系统。

虽然最多可有16位伙伴加入，但一次只能派7人出战，故配合特长选择伙伴及靠合体来变强是很重要的，一对一的战斗插画亦甚丰富，精彩极了！



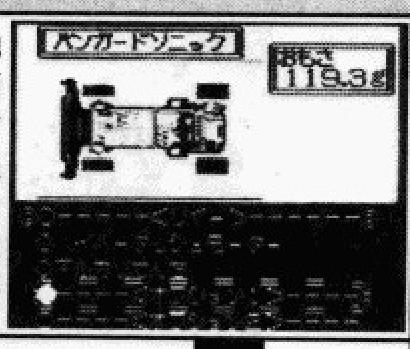

1991年4月
德间书店

电池记忆
1M + 8K

## ミニ四驅レッ&ゴ！
## 爆走兄弟GB版

日本著名漫画“爆走兄弟烈&豪！！”即将在GB上登场了！制作这个游戏的也是著名的软件公司——ASCII。听到这个消息，真是不教人兴奋也难。

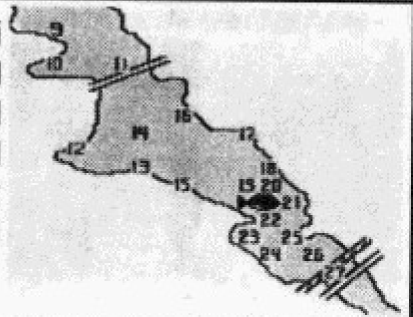
游戏的舞台当然也是漫画中的世界。登场人物除了主角烈和豪之外，众所熟悉的土屋博士和大神博士，以及其他角色也会登场。玩家只要想到今后也可以用自己组合及调整而成的车子来和敌人或是对手一决胜负，想必一定会兴奋不已吧！不要犹豫，赶快来组一台天上天下唯我独尊的超级无敌大赛车吧！




| 1996年<br>ASCII | 4M |
|---|---|

## 达人手帐
## 钓鱼名人日记

这是以黑巴斯钓鱼现场的资料为基础的模拟游戏。游戏过程首先要由专家指导，因为BASS钓的热潮虽然未减，但许多人仍抓不住重点，而本游戏中那些烦人的问题就可以得到解决。游戏中必须依照画面提示加以使用，先决定钓的季节和使用的战略，接下来立即传授怎么样操纵钓饵才算正确。而且，游戏收录了图示等的四个湖泊，不论哪一个都是相当有名的湖。而在每一个湖都会有一个专家会提供给你各种资料以及相关的知识哦！



| 1996年6月21日<br>STARFISH INC | 4M |
|---|---|

## SUPER BLACKBASS
## 口袋巴斯钓

掌机不仅完整再现SFC版的模样更可真正体会到钓鱼的乐趣。

基本上操作与SFC相同。只要按A键就可移动威力值，而且在适当的地方再按一次A键就可作撒网的工作。当鱼饵降到水面时，就按B键，来控制钓绳的线。而在卷起卷轮时，最好移动一下鱼饵。当发现鱼在乱跳时，不要太兴奋，谨慎地把鱼钓起。

游戏中玩家可以从锦标赛开始玩起，它是属于大会的形态，在大会中是从7时钓到15时，以钓到5条BASS的总重量决定胜负。




| 1996年6月21日<br>STARFISH INC | 8M |
|---|---|

# 卡美拉大决战(ガメラ大怪兽空中决战)



曾经在电影上出现过的卡美拉，如今变成以 SLG 形式在 GB 上登场了！如果说你是卡美拉迷的话，那可一定不能错过！

此外，当你一个人玩时，可以选择“故事模式”来玩，将不断出现的怪物打倒，藉以保卫地球，如果你是和朋友两个人一起玩，那就可以各自选定一只怪兽来进行对战！

不论你选那一个，都是要将破坏地球的怪兽给打倒！

## 指令选择式的战斗，一定会将敌人们赶出去！

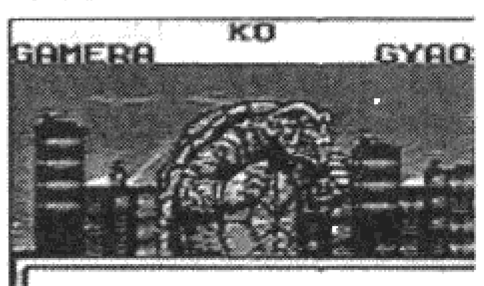
在这款游戏之中，你看不到困难且复杂的操作！只要你将指令轻松的输入，就可以依照你及对方所选之行动优劣来判定行动后的结果，是个相当亲切、体帖的设计！

◀在选项画面上确认指令，选择时当然其内容可因状况来加以改变。

◀当然也有 2P 的对战，令人回想起怀念的过去，小小 GB 销量巨大不是没有原因……

## 掌机大迫力战斗画面！

战斗画面上会表示出自己所选的行动及对手的行动结果，但别忘了确认位置关系！




◀在这个画面之前一定要确认对手和你的位置关系！

▶故事模式中可以使出超级卡欧斯，画面可见它的攻击威力有多大！



▶利用跳跃来加强攻击力的基隆也可以使出手里剑来攻击！多加小心这空中凶器！



◀卡美拉的操控性相当好，且可用威力强大的火炎来攻击任意远近的对手！

◀巴拉斯这家伙可伸可缩，以足部来攻击，趁它回复体力时可攻击！

| 评价(10分) | 故事:3 | 系统:3 |
|---|---|---|
| 画面:4 | 难度:3 | 保存:3 |

●发行商:大映/ANGEL

●发售日:95年3月3日

# 苍之传说(苍き传说ミユート)



## 成为挂川队的一员,开球!

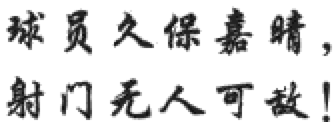
"苍之传说"的GB版也已经发售!须打败强敌,并在静冈大赛中拿冠军!本游戏以十字键控制选手的移动,可指定传球及射门。射门方式依球员而定,且有多种类,而只要切换画面即可了解球员们目前所在位置。

①指定传球的对员。

②输入指令后静观其变。

③超难度的射门动作展现成功。

球员久保嘉晴,射门无人可敌!





▶自行指定出场球员,然后迅速射门!

◀只要是"苍之传说"的忠实观众,一定会希望能动用久保嘉晴参加全国大赛,来实现你的梦想吧!在决定出场球员时,你可以指定马岨、久保等人参加,故若以这么坚强的阵容在地区赛里定能轻松获胜!

## 目标:打败所有对手,迈向全国大赛!

每一场比赛可以由阿彦、和广、健二这三个人当中,选出一个来进行特训。特训进行得好,就可以提升球员能力。

县赛第一场的对手是横贺高中代表队。此队的特色在于传球给网前的队长岩月,4人便使其射门。另外,攻入横贺那一半场时,对方常会使用滑式截击抢球,故必须小心提防,才能突破重围进而射门攻球。

第二场的对手是挂北高中代表队。此队为去年的县赛冠军,攻防都相当扎实。若在防守上出现破绽,对方就会长驱直入,故要严加注意。若能借着不断地传球,攻入对方场地就可射门。

增强健二的守门能力。

特别推荐健二。

和广的运球不错。应增加训练!



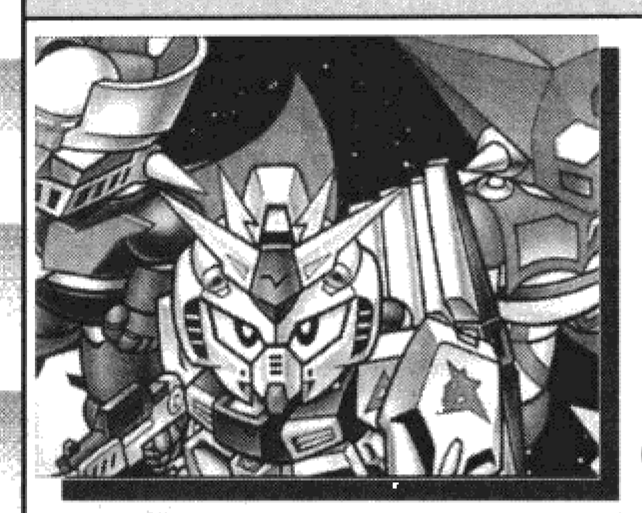
阿彦的射门威力大。

要由特训出发!

| 评价(10分) | 故事:4 | 系统:3 |
|---|---|---|
| 画面:3 | 难度:3 | 保存:3 |

●发行商:BANPRESTO
●发售日:96年4月7日

# 第二次机器人大战 G(第 2 次一パーロボット大戦 G)



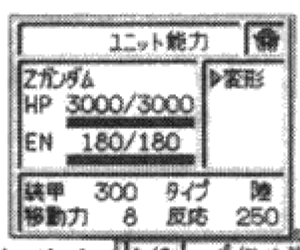
相当令人怀念的机器人卡通中的主要角色以及这些机器人的驾驶员们都会登场的模拟游戏也在 GB 中堂堂登场！在本次的作品中，加入了“机动战士 V 高达”以及“机动武斗传 G 高达”中登场的角色。这些新加入的机器人不但可成为我方同伴外，也可以依喜好加以改造使其能力提升。

## GB 掌机超经典！

## 机器人大战的战火再度展开！

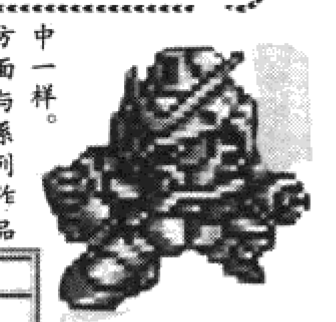
### 在系列中的定位

这款游戏可说是“机器人大战”系列中的最新作品。在故事情节方面，基本上就等于是在任天堂红白机上发售的“第二次机器人大战”的加强版。但是，由于其中还加入一些新的角色，因此在第一章上，加入了由“V 高达”卡通中所构成的主要剧情。




◀机器人的资料方面与系列作品中一样。

▶搭乘机器人的驾驶员资料也很详细。

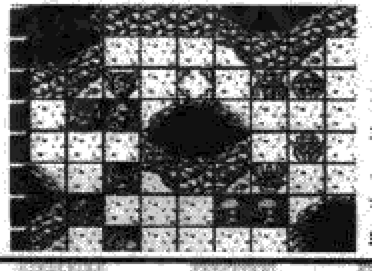


▲这就是 V2 高达，因加装了辅助零件而变得非常强大。

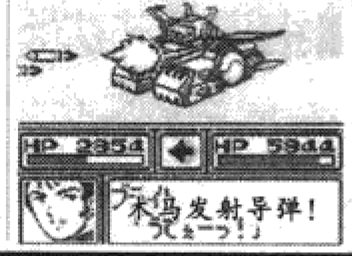
### 怀旧角色健在！

当然啦！在本款游戏中也仍然存在 V 高达及无敌铁金刚等相当令人怀念的角色，在天空、陆地及宇宙中活跃着。

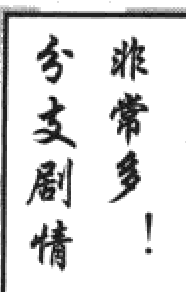
简洁、明快但又充实的状态和战斗画面极体贴！



◀地图画面中，玩家可以很轻易地看出自己的角色，战斗动画也不输给 SFC 版。









① 以 V 高达的剧情来展开游戏。

② 敌方大将逃走，为了报同伴的仇而必须打倒他。

③ 这里对装备 POWER UP，后一关则可轻松进行。

④ 分歧选择点可以进行补给。

在本款游戏中，设定了许多分歧剧情，随着玩家所选择的分歧剧情之不同，其所能成为我方同伴的角色及故事剧情也会有所不同。当然，在本款游戏中也有说服敌方角色成为我方同伴的机能，而且随着有否说服敌方角色使之加入，对整个剧情的发展也有很大的影响。因此为了考虑到分歧点之后的剧情展开，在选择时要多加注意。刚开始的时候，由于多方的机器人很少，因此要尽量招收同伴。

**故事 3：** 在选择 Z 高达的驾驶员——卡缪的菱出行动以后，就会进入这个剧情。假如在此剧情中能够将敌方机体全部歼灭，则卡缪便会驾驶 Z 高达而加入我方成为同伴，由于在 Z 高达上装备了火力强大的光束剑，因此往后均可靠他来进行。

## V2 萨鲁特巨形高达全部登场，公开制作方法！

当玩家们通过第 15 章的剧情之后，就会有一架 V2 高达加入。这架机种若将所有能力值改造到最大，则可变身成为拥有超强性能的 V2 阿萨鲁特巨形高达！虽然在改造过程中所需资金竟高达 100200 左右，但若有了这种超强机型，则在第 16 章的时候，玩家会觉得非常轻松。

### 地图兵器光束所经之地不留一草一木

"光之翼"这地图兵器之射程比一般的地图兵器特殊。其射程为机体左右各一格之长条范围，因此在使用时要特别注意。

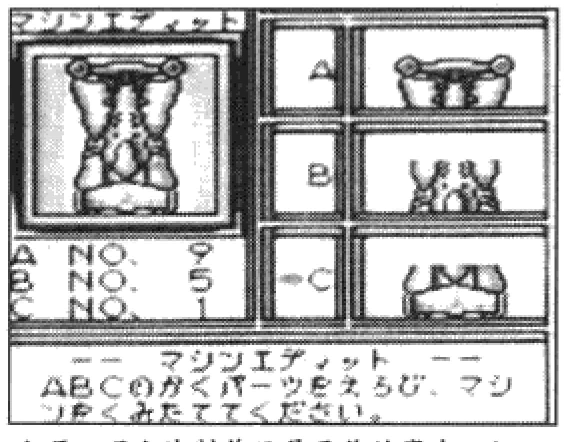
| 武器名称 | 攻击力 | 射程 | 命中率 | 残弹数 | EN | 空 | 陆 | 海 | 宇 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 重机光束剑 B | 2000 | 6 | 0 | 8 | / | A | A | C | A |
| 重机光束加农炮 M、B | 2500 | 7 | －10 | / | 80 | A | A | C | A |
| 光之翼 | 2500 | / | －50 | / | 125 | A | A | C | A |
| 巨型雷射 | 3500 | 7 | －5 | / | 38 | A | A | C | A |

| 机种名称 | HP | EN | 装甲 | 反应 | 移动力 | 型式 | 机动能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| V2 阿萨鲁特巨型钢弹 | 5400 | 255 | 770 | 255 | 10 | 空 | 分身、防御 |

| 评价（10 分） | 故事：10 | 系统：8 |
|---|---|---|
| 画面：8 | 难度：4 | 保存：10 |

●发行商：BANPRESTO
●发售日：96 年 4 月 7 日

# 迷你四驱小子(ミニ4ボーイ)

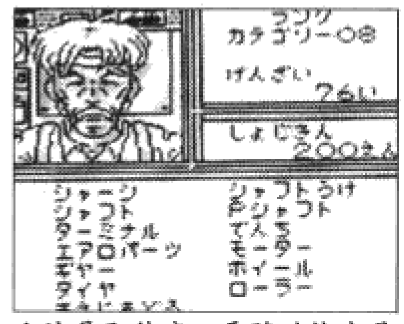



▲呕心沥血地制作只属于你的赛车吧!

GB终于要推出第一款迷你四驱的赛车游戏了!玩家将成为"轨道车小子"的主角,并制作自己的赛车。前方、中央、后方各有32种专用配件，利用这些配件的组合方式，将呆制作外型、性能完全不同的赛车，而且独特赛车类型高达3万2千种以上，赛车组装完成之后，能再为爱车取名。完成赛车时，最好是前往配件屋购入提升性能的配件，如果一切准备就绪，就可实际参加比赛。

## 提升性能—获胜的秘诀!

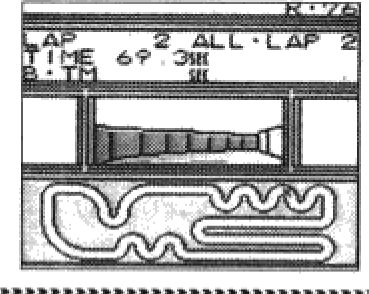
赛车路线有分级制度，由于主角在一开始是排名最低的第80名，因此要先从80至71名的最低等级进行比赛，如果在路线中获得10场胜利，就可提升所属的等级。不过在第10场比赛中,会出现实力坚强的竞争对手,玩家若能通过挑战获得胜利,就可进入上一级的赛程。



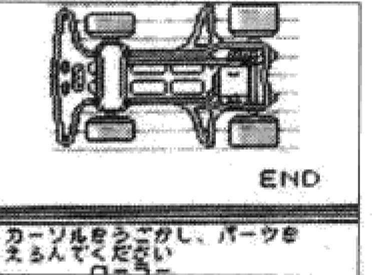

▲这是配件室，要随时检查是否有新的配件。




▲有时会突然出现的神秘人物到底是什么身份?!美少女星野纯会驾驶爱车向你挑战吗?他们都很强力的!




▲A键为高速行驶。




▲别忘了将配件装在车上。

游戏进行中常会发生遭遇难关无法顺利突破的情形。这时如果马上检查赛车的配件,就能找到获胜的重要线索。●随着等级的提升，使用的配件也会不断增加。如果经常前往配件室,就可发现店头经常陈列新配件，这时要马上购入。●必须要检查路线中所使用的配件是否恰当。如果在相同部分使用两种特性完全不同的配件（轮胎或扰流板等)，也会制造出一个具有中间特性的改造配件,这样能使赛车保持在最佳状态。

| 评价(10分) | 故事:7 | 系统:6 |
| --- | --- | --- |
| 画面:6 | 难度:3 | 保存6: |

●发行商:J·WING
●发售日:96年12月27日

4M

# SPG

## 运动游戏篇

## 斗魂三铳士
## 斗魂三铳士

结合了6位新日本摔角团体的强手，让人感到很过瘾的摔角游戏。玩家可从人称斗魂三枪士的武藤、桥本、蝶野正洋中选出一人，然后向驰浩、长州力、藤波长尔及另二名枪士共5人挑战，比试一番。

各人擅长的必杀技完全被逼真地呈现出来，摔角迷想必只要一玩立刻热血沸腾，即使是拼尽吃奶的力气也要将长州身上的冠军腰带给夺过来。

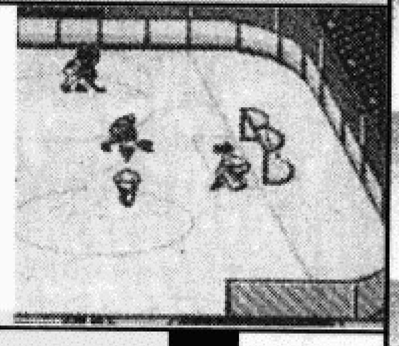
1992年
巴利耶

可对战
2M

## コナミックアイスホッケー
## 柯纳米冰上曲棍球

除SPG中最常有的季赛外，还有让选手1对1训练冰上格斗技的“战斗训练”，由守门员及射球员1对1练射门挡球的“罚球区防守”及“公开热身赛”等，除季赛外，其他三种游戏模式皆可由2人对战。

冰球规则虽然相当复杂，但游戏却已帮玩家做了一番整理，让玩家大概有个印象，所以运动迷们应可自在地乐得其中。



1992年
柯拿米

可对战
2M

## コナミックバスケット
## 柯纳米篮球

将众人抢夺篮板球及灌篮等超具魅力的地方全都移入，且有犯规、带球撞人、带球走步等规则设定，完全和真正的篮球没两样。收录有美国的8只有名球队，其中有讲究个人技巧的，也有爱快攻或擅传球的。

把篮球比赛中那种特殊的兴奋感完全精彩地浓缩到游戏里头来，能否获胜就全掌握在玩家抢篮板球时有无抢到及丢三分球的技术上了。

1992年
柯拿米

可对战
2M

## コナミックスポーツ イン バルセロナ
## 巴塞罗纳柯纳米运动会

收入 100 米、跳远、掷铅球、110 米跳栏、投标枪、三级跳、撑竿跳、掷铁饼等 11 项 92 年巴塞罗纳奥运正式项目。玩家可不出门就直接向克利斯蒂、刘易斯、鸟人布博卡及路易斯等名将及世界纪录挑战。

具有只要连按动作快就可以赢得金牌的，也有必须算准微妙的时间差才能获得满堂喝彩的，可谓是款能满足各类玩家的好游戏。



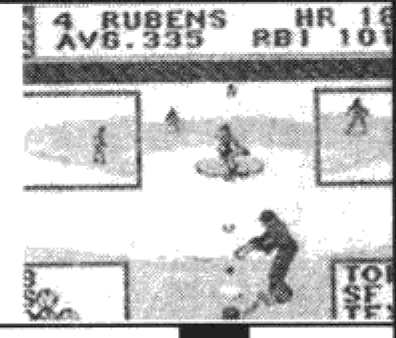

1992 年
柯拿米

可对战
2M

## MVP ベースボール
## MVP 棒球

以最受棒球迷们注目的职棒一美国大联盟为舞台，玩家可以表演滑垒、和跑者同时触垒刺杀等美技，另外还有类似电视转播，可重播刚才精彩镜头的功能，且本垒后还有铁丝网，是一款相当具临场感的棒球游戏。

要赢得胜利，除了熟悉操作方法外，球速、守备时扑上去接球的时间是否刚好都是玩家必须琢磨的地方，打法也不妨多尝试几种，别老玩同一招。



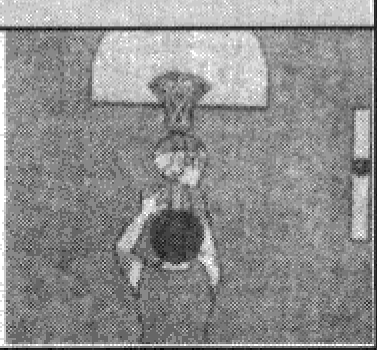

1992 年
日本亚克雷姆

可对战
2M

## スーパーストリートバスケットボール
## 超级篮球物语

取材自美国小孩平常爱玩的街头斗牛，2 对 2 的篮球游戏，当投篮得分时都会出现看来很帅、很酷的写真。玩家可从男女 4 人中选出两人向其他人挑战，而最终目标当然就是练出像乔丹、魔术强森那般的身手了。

因为是类似业余性质的斗牛，所以几乎没有规则可言，有无胜果全看自己和伙伴间有无默契而决定，比之前顶好利用 B 模式和电脑练一下身手。



1992 年
巴普

可对战
2M

## トラックミート めざせ！バルセロナ
## 运动大竞赛！巴塞罗纳

有举重、100米赛跑、撑竿跳、跳远等7种比赛项目，玩家可任选一项，向5位知名选手挑战，并将他们一一打败，最后赢得金牌，可以2人对战，可惜的是一次只能比一项，并不能计算各项成绩后比赛的总得分。

只要不断连打A纽即可，操作方法简单明快，能否有好成绩出现全凭玩家的一股毅力，而赛前选手们在一旁做柔软体操的模样则带动了现场气氛。

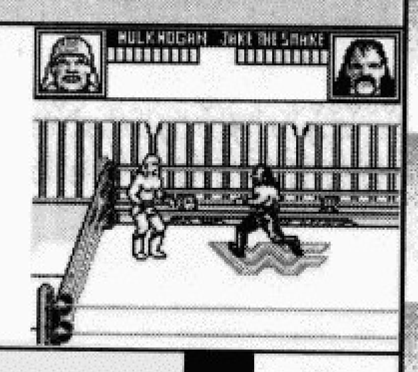
1992年
HIRO

可对战
2M

## WWF スーパースターズ 2
## WWF 超级明星 2

同样是引用全美最大摔角团体WWF的摔角游戏，这次登场的选手共有6名，个个都身怀绝技。赛场除普通的擂台外，还有平常很难见到的铁栅栏及通电擂台等。和一代相同，除1对1外，亦有2人合作的搭配战。

必须要用飞身踢人或勒颈等较具杀伤力的狠招才有办法使对手倒地不起，光用一般的小技巧要花老半天才可能解决对手。




1992年
日本来阿克雷姆

可对战
2M

## 中屿悟监修 F—1 HERO GB'92
## 中屿悟监修 F－1英雄 GB'92

在游戏中出现的驾驶员全都是在现实中身经百战的有名选手，赛程也采用正规F1巡回赛的16个赛场，不但整个跑道的状况都在游戏中真实再现，还有高低落差及隧道等设计，玩家必须一手包办车辆的维修及预赛、决赛。

每比完四场，车队就会根据你之前的表现来决定是否续约或调整薪水，因此每场跑起来都要非常谨慎小心，否则很容易会被三振出局。

1992年
巴利耶

可对战
2M

## ハイパーブラックバス
## 超级黑巴斯

用鱼饵而不用蚯蚓等生饵来钓黑巴斯的湖钓游戏。在开始钓鱼前，玩家必须先从汤匙型、发光型及回转型等8种不同的鱼饵中选出一种觉得鱼会上钩的，然后再绕湖选择钓场，钓上来后电脑会自动代为称重。

必须要让拟饵在水中像真的鱼一样游来游去，才可能引诱鱼上钩，否则钓再多次都是枉然，白费时间，充分地考验钓鱼迷们的头脑及技术。

ほんじつのちょうか
ブラック バス 0 ひき
いわな 0 ひき
にじます 0 ひき
なまず 0 ひき

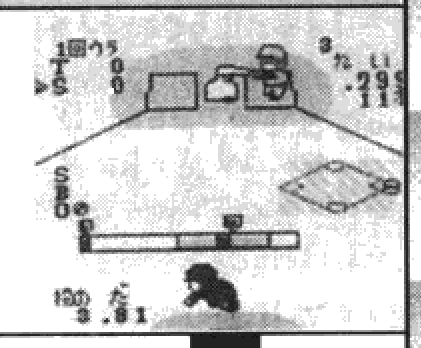
1992年
荷多比

1M

## 东尾修监修　プロ野球スタジアム'92
## 东尾修监修　职棒球场'92

所有球员都真名出场的职棒游戏。采用类似高尔夫挥杆时先调力道再调方向的投球方式，打者挥棒的高度也分三级。可让守备的球员配合打者而动，且有场内乱斗、触杀或飞扑接球等充满迫力的插画镜头。

选手会因状况的不同而有不同的表现，因此在起用前一定不能漏掉确认这道手续，不过若状况不好的选手在场上有好表现的话会让状况变佳。



1992年
德间书店

可对战
2M

## Jリーグファイティングサッカー
## J联盟战斗足球

收录10只隶属日本J联盟球队供玩家在足球场激战，所有选手都是真人，其中有脚程快的，也有踢球力道超强的。除和电脑的练习比赛、2人对战及锦标赛外，还有J联盟季赛。另外还有6种必杀射门。

采用类似RPG那般选择指令后选手才传球、盘球、射门的动态指令系统是它和其他足球游戏不一样的地方，即使是SPG白痴也能享受到足球之乐。

THE KING OF ACE STRIKERS
PUSH ANY KEY
© 1992 IGS CORP.
J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

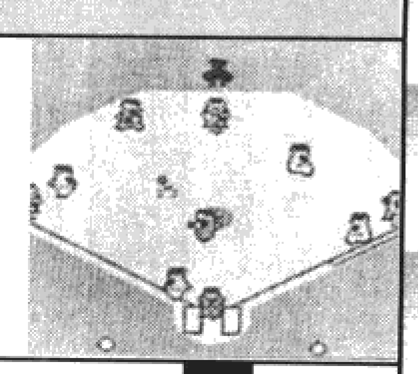
1992年
I.G.S.

可对战
2M

## ファミスタ 2
## 家庭棒球 2

有 12 只职棒球团及拿姆科自组的 N 队及大联盟的 A 队，共 14 对角逐。除季赛外，还有明星赛。球场有 2 个，一大一小。在有人击出全垒打时都会放烟火庆祝，且比赛结束后，电脑还会针对刚才的比赛内容加以评分。

不论是打者的跑垒还是内外野手的追球动作都较一代快了许多，玩起来较为紧张热闹，相当过瘾，不过也需要敏锐的判断力就是了。



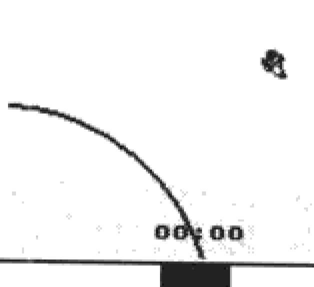
1992 年
拿姆科

可对战
2M

## プロサッカー
## 职业足球

可设定以赛当天球场的土壤种类，风的强弱及比赛时间，选手的速度等，然后调整成适合我队比赛的球场。除练习比赛外，还有和世界各足球强国对战的世界赛、联盟季赛及采淘汰赛制的锦标赛等四种游戏模式。

速度感十足的比赛踢起来虽然格外过瘾，相当流畅，但如果不勤加练习的话就没有射门得分的一天，特别是盘球，不练好就只有被痛宰的分了。




1991 年
想象者

可对战
2M

## 炎の斗球儿ドッジ弹平
## 火炎斗球儿・躲避球弹平

描写一名立志追随父志，成为一流的斗球选手的少年弹平朝日本少年躲避球大赛冠军迈进的斗球修行历程。除弹平所念的球川国小外，原作中弹平的诸多劲敌，张大河的圣亚斯及循堂皇的黑荷叶等都会出场和弹平较量。

举凡弹平拿手的火球射门等必杀技都有不逊于漫画或卡通的迫力及超乎想象之外，吸引人的魅力，不管是不是弹平迷等都会很喜欢才对。



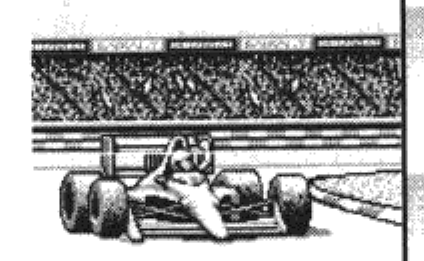

1991 年
哈德森

可对战
2M

## F－1スピリット
## F－1精神

有测试、预赛试跑及正式比赛三种模式，共25种赛程。最先可选择的队伍只有2队，玩家如果不满意也可自己调整引擎、齿轮变速装置、尾翼及轮胎，以达到最佳状况，然后向16场大赛挑战，目标世界冠军。

车子开来尚属平稳，就是有些大角度的急转弯必须靠点技术才有办法高速转向。分成F—3、印第3000及F—1等三级，玩家可尽情享受速度的快感。



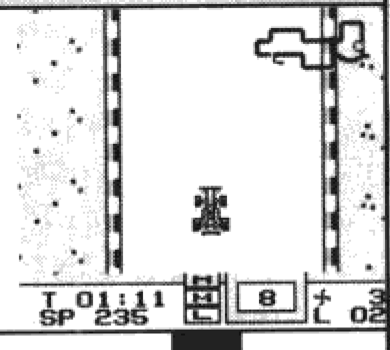
1991年2月
柯拿米

密码接关
可对战
1M

## F1ボーイ
## F1小子

设有难易度调整，从F3000到F1、SUPER分为三级的赛车游戏。有9种的赛车供玩家选择，每部的活门、极速及可使用涡轮的次数都不尽相同，手排、自排皆备。如果车手不懂得配合性能驾驶的话是法取得什么好成绩的。

和其他车发生碰撞会使速度降低；若从跑道上滑出去会使车急速下滑这些地方都设计得很真实，而如何灵活转弯则是致胜关键。




1990年9月
ASK讲谈社

可对战
512K

## F—1レース
## F—1赛车

有大奖赛、计时赛及四人对战等三种游戏模式的3D赛车游戏。其中的大奖赛，玩家必须转战九个赛场，和9部车一决雌雄，如果不能获得冠军就不得参加下一场比赛，共计有澳洲、巴西、夏威夷等14种赛场可供挑战。

复杂的跑道设计，使用喷射燃料的超级加速器等都和实际的F1比赛没两样，虽然没到一模一样的地步，但跑起来的刺激感则丝毫没两样。




1990年11月
任天堂

电池记忆
4人对战
1M＋64K

## キャプテン翼 VS
## 天使之翼对战版

有别于一般足球的战略足球游戏。叙述一名热爱足球的天才少年大空翼转入南葛小学后，和天才守门员若林及猛虎日向等劲敌们间的激战历程。剧情丰富，包括角逐全国冠军的全国大赛及立志夺下世界第一的少年世界杯。

操作上虽没有前作来得顺手，但首次导入的天候系统，雨天时较难控球及可让玩家选队的对战系统等突破都相当值得赞赏，翼迷们千万别错过了。



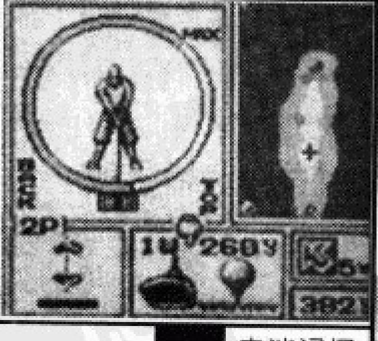

1990 年
特库磨

电池记忆
可对战
2M

## コナミックゴルフ
## 柯纳米高尔夫

柯拿米第一款高尔夫游戏。有以成为职业高尔夫选手，参加职业巡回赛、夺取冠军，赚高额奖金为目标的巡回赛模式及逐洞赛、练习。共 36 洞。巡回赛的比赛天数，从 1 到 4 天，可自由决定。难易度不高，适合初学者。

从击球方向，到球杆、挥杆力道、击球点等都可由玩家自由决定，但操作方式却以想象中来得简单，不论是谁都可轻松愉快地享受高尔夫的乐趣。



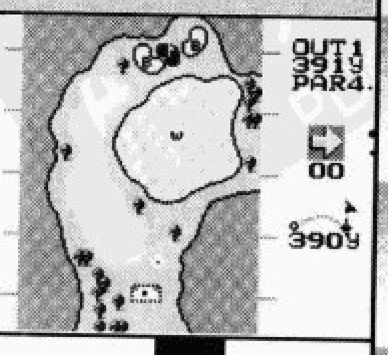

1991 年 11 月
柯拿米

电池记忆
可对战
1M

## ゴルフ
## 高尔夫

包括美国球场及日本球场在内，共 36 洞，出赛选手则是玛莉欧及路易，GB 的第一款高尔夫游戏。诸如风向、风力、砂坑、树林、池塘、杂草皮等障碍是一应俱全。在打出博蒂或老鹰时，还会有群众的欢呼声喔。

各种资料的记载清晰易懂，球场的难度亦不高，就是力道及方向的控制上难了点，不过只要多练习几次，很快就会习惯的。



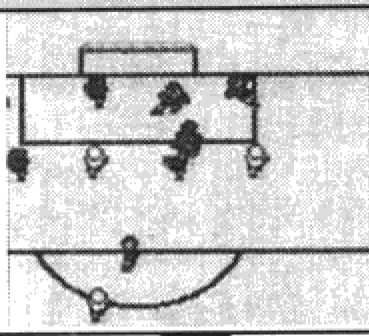

1889 年 11 月
任天堂

电池记忆
1M

## サッカー
## 足球

世界 8 大足球强国对决，操作简易的足球游戏。长传时会自动切换画面，还可眺望半场球场是最大的特征，另外还有黄牌、红牌等处罚。玩家可在开赛前先决定采用的阵式及半场时间多长，如果限时内不分输赢就比 PK 战。

不论是要换操作别人或产球什么的都只要按个钮就行了，更加使人容易沉溺在实战的紧张气氛中，非常逼真，且具超级临场感的好作品。



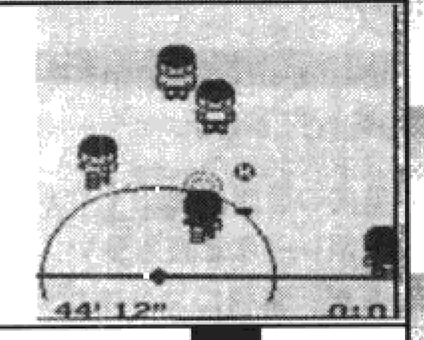
1991 年 6 月
东京书籍

密码接关
可对战
1M

## サッカーボーイ
## 足球小子

采上下卷轴的足球游戏，玩家操纵日本国家队，挑战巴西、西德等五国足球强国，其中有爱盘球过人的，也有爱传球突破的，球风各国不同。且预先设定体力，跑累的话，选手的动作就会变得迟钝，踢球的力道也会变弱。

不但没有越位犯规等烦人的规则让人伤透脑筋，选手又设计得很大，即使看久也不怕眼睛会疲劳，可以很痛快地玩个过瘾。




1990 年 4 月
CBS

可对战
512K

## シーサイドバレー
## 沙摊排球

集合日本、美国、巴西及意大利四国 16 名选手较量的 2 对 2 沙滩排球比赛，能率先打倒其他三队的国家就是冠军，分为男子组及女子组。基本规则都和正式比赛时相同，可以 1 个人和电脑比赛，当然也可找朋友对战。

即使球飞太高看不见，也可从球影中推算出落点；时间差杀球等都是很不错的技巧，而且要学会也不困难，难度也低，排球迷们不妨玩玩。



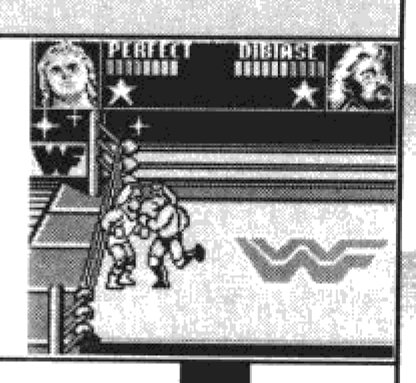

1889 年 10 月
东京书籍

可对战
256K

## WWF スーパースターズ
## WWF 超级明星

将在全美国都拥有热烈拥戴者的摔角组织 WWF 的精锐选手(如哈路克．魄喀等人)搬入的摔角游戏。玩家可化身为其中一名选手向电脑挑战，问鼎那闪闪发光的冠军腰带，当然也可找朋友来展开一场让人汗流挟背的大战。

诸如绳索反弹、DDT 及反身摔人等平常比赛中也很难一窥究竟的大技，在游戏中玩家却可很轻松地弄出来，光看都觉得精彩无比了。



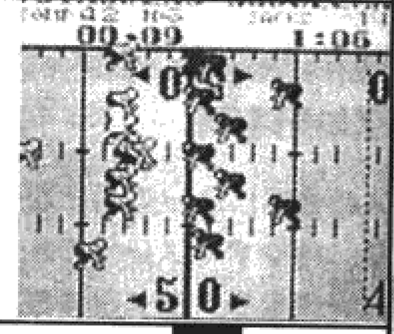

1991 年
荷多比

可对战
2M

## テクモボウル
## TECMO 橄榄球

收录美国职业美式足球联盟的 12 只加盟队的实际资料，玩家除可亲自上场和电脑或朋友对战外，也可坐在选手席内体验当总教练的滋味。又，共 4 种攻击阵式。达阵时银幕会出现选手的名字，报纸也会报导比赛结果。

因为画面很小，选手只要一争球就全部挤成一团不容易分辨，幸好球还勉强看得见。激战时的插画充满迫力，选手们认真拼斗的精神亦让人感动。



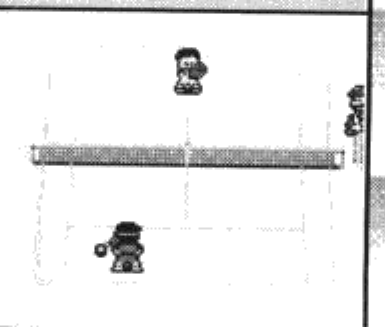

1991 年 9 月
特库磨

密码接关
可对战
1M

## テニス
## 网球

马里奥当裁判，采 3 盘 6 局抢七制的网球游戏。难度分四级，愈难电脑击球的速度就愈快，且还细分为杀球、抽球、扣球、落地球等不同打法，可不是挥个拍子就行了。和任天堂版不同的是，对战时常会看到自个儿的背。

A 是打快球，B 变挥慢球，靠十字键的移动方向来改变球路。操作方法非常地简单，不论是男女老少，初学者或是资深玩家都可以玩得很愉快。



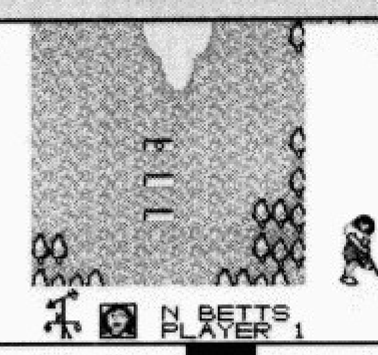
1889 年 5 月
任天堂

可对战
256K

## ナムコクラシック
## 拿姆科高尔夫经典

以逼真的球场风貌颇受好评的任天堂版的续作，总共 18 洞。重头戏是与打法作风岐异的选手们同场竞技，比三回合 54 洞的拿姆科巡回赛，另外还有两人对战的逐洞赛(每洞比杆数决胜负，最后看谁赢的洞多就是胜利者)。

除基础的直球、左曲球、右曲球外，连难度较高的回转球都打得出来，另外像推杆前的读草皮；把球从砂坑、杂草中救出来等打法也十分逼真。



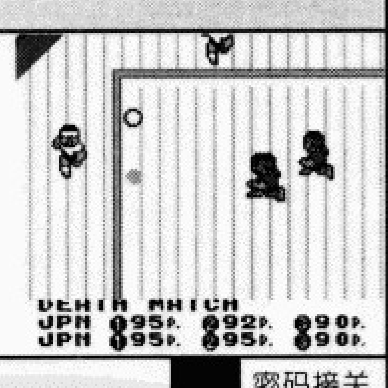

1991 年 12 月
拿姆科

可对战
1M

## ドッジボーイ
## 躲避球小子

有必杀杀球等精彩动作，共计六国参加的六人躲避球游戏，有只比一场的练习赛及采淘汰赛制的世界杯，玩家可选择一局定输赢或三战两胜制。各个选手的体力及速度、掷球力道等都不尽相同，但目标一致朝向世界第一。

必杀球等的操作太过复杂，很难依己意自由运用这点颇让人失望，仅管选手们跳跃杀球时的动作看来是那么地令人热血沸腾。难度普通。



1991 年 12 月
东京书籍

密码接关
可对战
1M

## 中屿悟 F1 ヒーローGB
## 中屿悟 F1 英雄 GB

转战于现实中 16 国的 F1 赛场，目标直指向世界冠军，采 3D 画面，连驾驶座上的仪表板都万分逼真的 F1 赛车游戏。有干燥、潮湿及雨天三种路面。包括悬吊系统、轮胎、尾翼、引擎等在内，玩家都能依自己意思做细部调整。

学会切过弯道内侧的技巧后便可充分经历高速快感，当装在仪表板左右两侧的后视镜照出后方来车时更带给人一股紧张的压迫感，刺激极了。



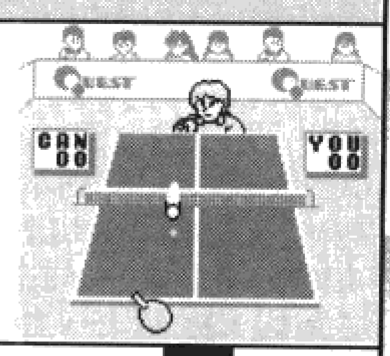
1991 年 12 月
巴利耶

密码接关
可对战
1M

## バトルピンポン
## 战斗乒乓球

面向着对手的 3D 型桌球游戏，有和电脑单比一场的"VS"模式，也有和世界 8 强对战的 TOURNAMENT 模式，另外还有和朋友比赛的对战模式。配合按纽后便可使出杀球、拉球、抽球、旋球等精彩打法。采 3 战 2 胜 11 球制。

虽然大致上是以实际的桌球规则做为基础，但因球拍变长，所以变得更好打，玩起来也更激烈，特别是和各有不同打法的 8 强对打时最为刺激。




1990 年 8 月
魁斯特

密码接关
可对战
512K

## ファーステスト・ラップ
## 首圈测试

从上俯视型，和现实中一样，必须转战世界 16 国的 F1 赛车游戏，且有 3 种操作方法，难度亦分三级。玩家须配合赛场而调整引擎、底盘及轮胎等零件，调整的方法不同，实际驾车时的感觉也会完全不同。

操作性尚可，但稍嫌热闹有余，紧张不足，和他车擦撞时并没有什么惊险镜头出现，总觉得在吊人胃口，不过赛场倒模拟得不错。



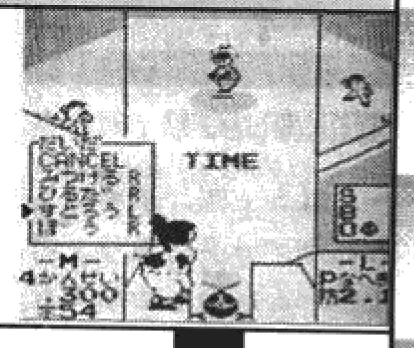

1991 年 3 月
巴普

可对战
电池记忆
1M

## ファミスタ
## 家庭棒球

自 86 年起即在棒球界中独领风骚，人气历久不衰。除开 12 只日本职棒球团外，尚有由美国大联盟明星球员组成的 M 队及拿姆科公司自组的 N 队，可比 9 局或只比 5 局，有两个球场，一队有四名先发，两名救援投手。

不论投打，动作都相当细腻真实，堪称相当成功，可惜投手都设计得太肉脚，大概投个 3、4 局，30 球左右就都一定得下台鞠躬了。



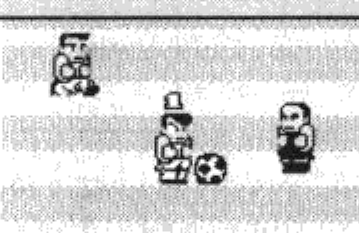

1990 年 9 月
拿姆科

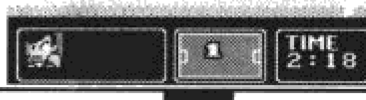
可对战
1M

## 热血高校サッカー部ワールドカップ编
## 热血高校足球部·世界杯篇

国雄君和他的哥儿们共 8 人向 12 国足球强国挑战，热血高校足球编第二作。除最单纯的草皮外，还有丘陵地、结冰及砂漠球场。比赛时间计半场 2 分 20 秒，总共只比 4 分 40 秒，有很多平常见不到，独特的必杀技。

卡通化的人物造型为紧张的球赛增添不少轻松的气氛，操作、控球及战略阵式的安排也都尽可能地被简化，玩起来挺有趣的。





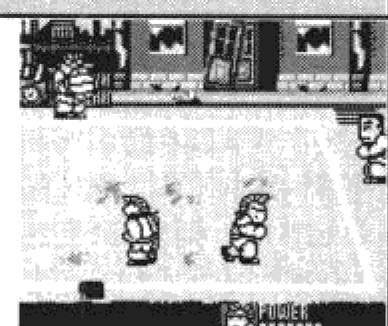

1991 年 4 月
TECHNOS JAPAN

密码接关
可对战
1M

## 热血高校ドッジボール部 强敌！斗球战士の卷
## 热血高校躲避球部·强敌！斗球战士之卷

追求男子汉气概的国雄君和死对头，花园高中的藤堂等六队斗球战士们间的躲避球大对抗。难度分三级，规则分两种：一种是被打到就算出局；另外一种则是要把人打到完全没力，也就是要把人整到死了才算赢。

从短传到跳跃冲刺杀球，绝招可谓多彩多姿，且易于操作，一场光用必杀技，然后互斗到死的比赛打下来，觉得真是痛快极了，好爽！



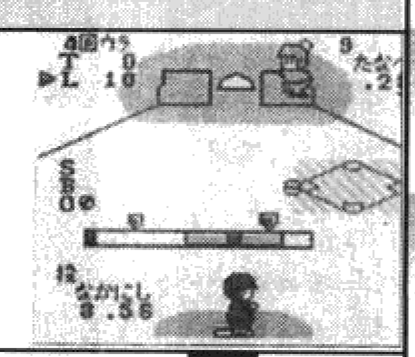
1991 年 11 月
TECHNOS JAPAN

可对战
1M

## プロ野球スタジアム'91
## 职棒运动场'91

采用日本职棒 12 球团所有选手的实际资料及经原西武队王牌投手东尾修评鉴通过的投球系统，有和 12 球团交锋，只比一场的练习赛以及向东尾所率领的明星队等挑战的季赛，及颇受玩家喜爱的全垒打模式。

在此款软件中，由于其难度不高，因此即使是初学者也一定能够很容易上手。



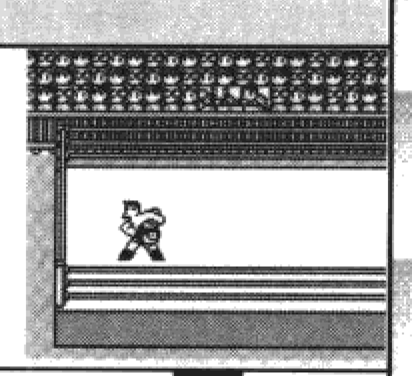
1991 年 8 月
德间书店

电池记忆
可对战
1M + 8K

## プロレス
## 职业摔角

龙、山田、山姆森、炸弹、死亡怪兽等 8 名身怀绝技的摔角手厮杀的摔角游戏，采 3 战 2 胜，计数到 10 制，每场比 10 分钟，能赢过其他 7 名战士便可赢得光荣的冠军杯。可场外乱斗，也可用凶器攻击。也可二人进行搭配战。

虽然画面很小，但细腻的动作及花招百出的摔角技巧却表现得很好，看起来相当清楚，不会到一片黑影的程度，而且起码还有个有模有样的看台。



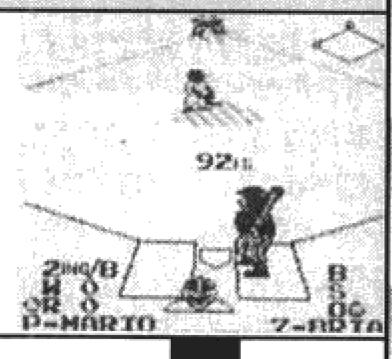
1990 年 9 月
休曼

1M

## ベースボール
## 棒球

GB 第一款棒球游戏，虽然可以对战，但只有穿白衣的贝亚队及穿红球衣的老鹰队两队出场，每队有 15 名球员。规则大致和正式比赛时相同，但如果延长到 10 局仍未分胜负就算平手，两队差距超过 10 分时就提前结束比赛。

贝亚队强调力量，喜欢挥大棒打长打；老鹰队重视技巧，擅长内野安打，玩家可依兴趣自由选择。另外内外野手会自动追球也是很便利的设计。



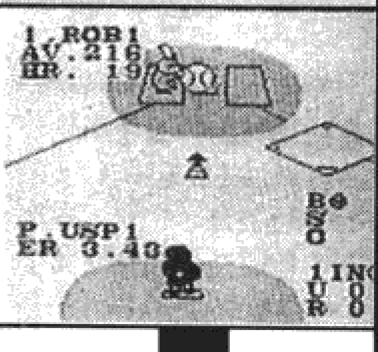
1889 年 4 月
任天堂

可对战
512K

## ベースボールキッズ
## 棒球小子

有日本模式及美国模式两种不同的好坏球判断标准，可以指定要求打者打内角或打进外角的球，或用下往上的推打等。投手可以投出曲球、慢速球、滑球等不同的变化球。但盗垒则和垒球相同，不可以事先离垒。

每当攻守交换时，攻击那队都会有幸运女郎出来为队友打气是颇具美国风的设计，让球场气氛热烈许多。而由慢速球变出的魔球更让人惊吓不已。



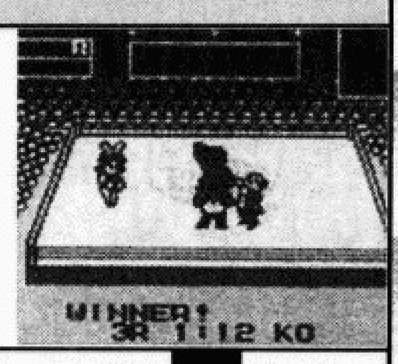
1890 年 3 月
杰力可

可对战
1M

## ボウシング
## 拳击

普通和对手对峙时采斜上方视点，一和对手接近就转为 3D 画面。登录有 6 名选手，每位选手都有足以一击 KO 对手的必杀技，且选手会因为不断地取胜而增强其实力。一人玩时可先输两次东山再起但若输三次就真输了。

虽然只是 GB，但其经过淬炼的游戏系统，重视插图及精彩的戏剧性演出，特别是 3D 对决那种漫延在四周的紧张气氛，每每都让人爱不释手。



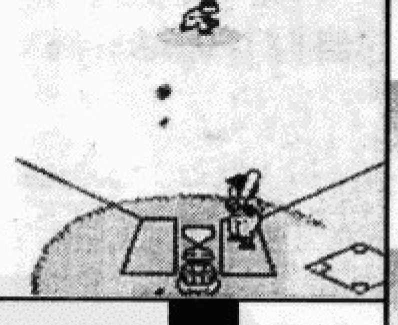

1990 年 5 月
东京书籍

可对战
512K

## ポケットスタジアム
## 袖珍棒球场

没有动作要素，完全靠比赛时采取何种战略来决定胜负。玩家只须像捕手一样选择投手投什么球及以那个角度进垒就好，守备则完全由电脑处理；打击时则只要预测对方投手会投什么球，猜中自然就可以把球打得远远的。

预测范围的大小会因投手及打者能力的不同而改变是相当符合实际的设计。但投手总是只能撑个 3、4 局就没力而很难完投倒让人有些抱憾。



1990 年 12 月
亚特拉斯

可对战
512K

## ミニ・パット
## 迷你槌球

光练推杆的高尔夫游戏，比 36 洞，打最少杆的赢，也有在各洞设下奖金，杆数少的人就拿走奖金，最后比奖金总数的逐洞赛。难度分四级，除了草纹的变化外，会动的墙壁、陷阱等都是比赛中可能出现的障碍。

只要多玩个几 打习惯后，就能轻松地从反射角及草纹中预测出球道，一杆进洞也不是什么遥不可及的事。最好的是，它可以四人对战。



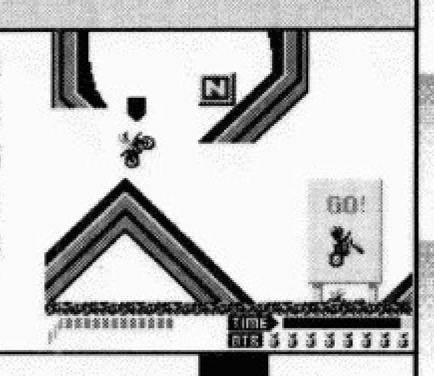
1991 年 4 月
A Ware

可对战
512K

## モトクロスマニアックス
## 摩托车大赛

任天堂早期相当有名，采横向卷轴的越野机车游戏。分为练习、对电脑及对战等三模式。共有8种不同的跑道，难度分三级，如果不能在限制时间内跑完一圈就遭淘汰。其中最令人津津乐道的一招是摩托车空中回转。

秘密宝物之多可说是居同类型游戏之冠，虽然只是单纯地靠加速、减速来越过障碍而已，却是让老玩家们始终爱不释手的好游戏。



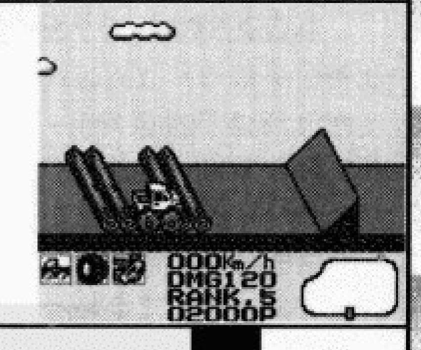

1889年9月
柯拿米

1M

## モンスタートラック
## 怪物卡车

驾驶4WD的越野大赛车游戏，比赛中没有规则可言，只有一大堆的障碍物(如阶梯、急升坡、颠簸地面)及其他车辆的恶意妨害。比赛结束后前三名可领到积分，并靠积分进行调整，提高车子的性能。

虽然毫无F1那般与风共舞的速度感，但其独特的沉重感及紧迫感则称得上是杰作，开起来的感觉有点像在玩摇控车，不过很有意思。




1990年10月
巴利耶

512K

## レーシング魂
## 赛车魂

收录日本八座著名赛车场，以成为日本冠军为目标的3D机车赛，除试跑外，还有正式的GP赛（算八场车赛的累计积分来定名次）及耐久赛(包括有名的铃鹿8小时耐久赛在内)。有4队不同类型的车队正等着你的加入喔。

得配合跑道和天候调整引擎、轮胎及煞车才能有好成绩，不过即使是初学者也可轻松地学会这些技巧，几乎可以把这当成是机车教室了。



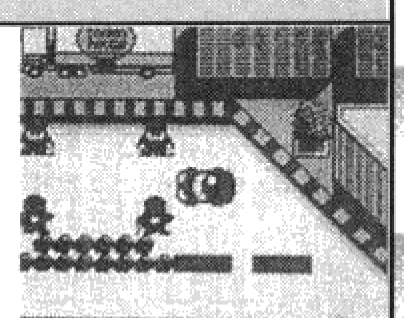

1991年2月
IREM

电池记忆
可对战
512K

## ロードスター
## 公路明星

驾驶敞篷车、旅行车漫游于海岸线、山路、高速公路上的街道赛车游戏。总共有20种不同的跑道，可调整车子机械安装状况，而能选择的赛车手有6名，体重太重会影响车速及时间，若出线两次就视为弃权。

驾驶方向被细分为16方向，操作感觉相当微妙为其最大的优点，可在比赛中进厂维修及可靠优胜得来的奖金提升车子的功能等都做得蛮逼真。



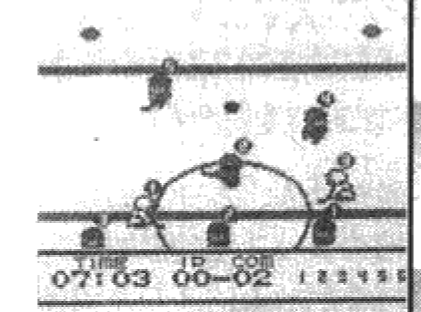
1990年10月
东京书籍

1M

## ワールドアイスホッケー
## 世界冰球

由来自世界各地12国，每队17人，特长均不同的冰球代表队角逐之世界杯冰球大战。采一局比20分，3战2胜制。玩家可当选手亲自体验打冰球的乐趣，但亦可在一旁当教练。又，当选手进场或进球时都会有精彩画面出现。

除本身操作选手时要灵活外，战术的运用，即配合选手技术、体力、速度等能力，判断是要强攻还是坚守也是很重要的一环。




1991年4月
雅典娜

密码接关
可对战
1M

## ワールドビーチバレー 1991 GB CUP
## 世界沙滩排球赛子 1991 GB CUP

聚集了日本、美国、旧苏联等6大排球强国中的四名王牌选手同场竞技的2对2海滩排球游戏。有练习赛及锦标赛两种，可以和朋友对战，但也可以两人合组一队对抗电脑，采三局两胜制，还有精彩画面重播系统。

利用箭头指示球的大概落点是很亲切的设计，玩起来也很紧凑，在追球的那一瞬间颇有速度感，且男排、女排皆备，操作上也还算不错。




1991年12月
IGS

密码接关
可对战
1M

## ワールドボーリング
## 世界保龄球赛

采类似 3D 的直线形画面的保龄球游戏。玩家必须转战 6 国，向各国设定的分数限制挑战，打出高分后才能到下一个国家；两人对战时另可设定全倒时的得分数。且球的重量及选手的腕力都会影响到球瓶倒的位置及方向。

不论旋球或是直球都可以很简单地打出来，再配上带有各国风味的 BGM 带动现场气氛，感觉自己就真的好象是位实力坚强而四处远征的名人一样。

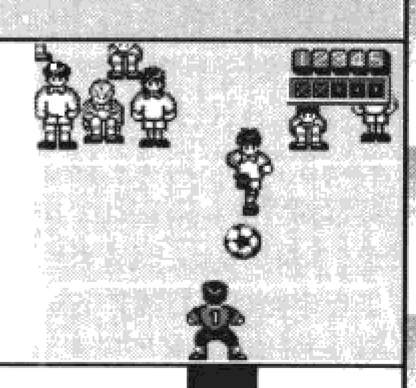
1990 年 1 月
邪典娜

可对战
256K

## 苍き传说シュート！
## 绿草传说·射门！

大受欢迎的足球游戏"足球风云"在 GB 上正式登场。此次玩家将率领有多次奇迹般演出的挂川高校，向全国冠军迈进。在基本操作系统方面，玩家只要下达指令，就能使球员做出运球等动作。

所有在球场上的自军球员，在接受到玩家的指示后，就会出现非常具有迫力的各种卡通动画停格画面。这使得漫画的原作再度呈现眼前。



1992 年 7 月
帕布雷斯特

## WWF キングオブザリング
## WWF 擂台之王

这是一款由世界最大摔角联盟"WWF"中，最具实力的 8 位摔角手，在时间无限制的规则下，以取得一胜一方为优胜的游戏。整款游戏共有 5 种模式，玩家可依喜好选择任何一个棋式游玩。

本游戏可由玩家自己创作专属的摔角手。不论姓名、力量、速度、耐力等各项设定，都可由玩家自订。以创作的摔角手获得联盟冠军吧。

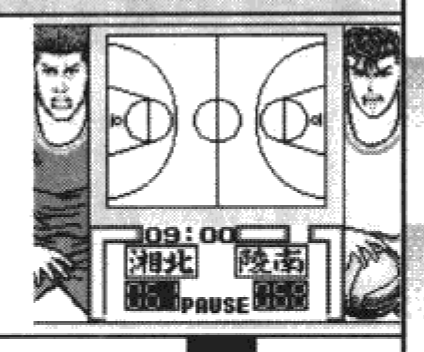



1994 年 3 月
TITAN SPORTS

## テレビアニメスラムダンク
## 篮球飞人·TV 版

和电视动画同名的 GB 游戏。玩家可控制熟悉的角色，做出射球、传球以及灌篮等动作。本游戏目的，就是让樱木花道所属的湘北篮球队，打入全国高中篮球联赛。此外，也有对战模式。

本游戏除以整体球场图查看球员位置及移动球员外，在决定投球的瞬间或者灌篮的瞬间，都会出现动画的画面。因此整款游戏动感十足。

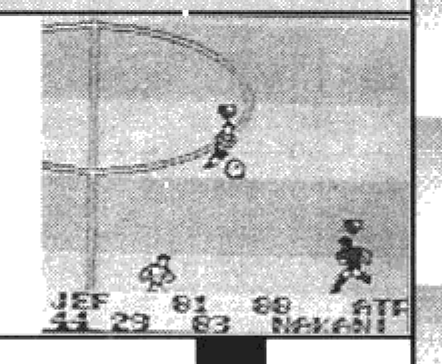



1995 年 3 月
ELECTRONIC ARTS

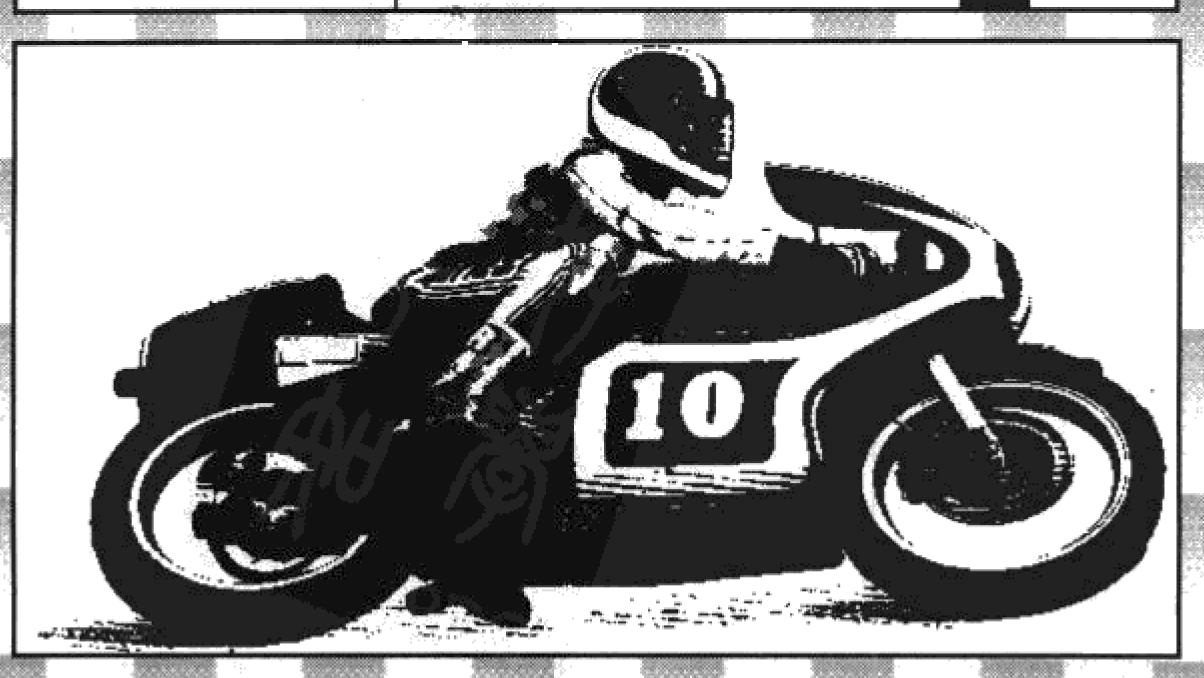
## J リーグ ウィニングゴール
## J 联盟胜利入球

本游戏将有 J 足球联盟所属的 12 支球队，总数 132 名选手以实名登场。本游戏的主球场画面是以斜下的视角表现。玩家在球场上，可交互地切换欲控制的球员，并且做出传球、运球、射门等动作。

由于在游戏中所有的登场球队都以实名的方式登录，让玩家在玩游戏之余，能够感受到有如在欣赏一场真实的球赛一般。



1992 年 12 月
万代



# GAMEBOY ™

# 攻略总力特辑



## 吞食天地

●厂商:CAPCOM ●类型:RPG ●容量:4M

**缘起桃园结金兰,**

**收复刘氏汉江山!**

首先介绍一下指令系统。在地图上按选择键,会出现主角们的状态表,**たいしょう**后面的人名是领队;**ぐんし**是军师;**おかね**表示现有的钱;**へいし**表示现有的兵力。此时按一下A键,会多一个界面:**ぶしょう**是武将,包括**ようす**看武将资料,(其中**けいけん**是经验值;**ちから**是力量;**ちえ**是知力;**はやさ**是速度;**まもり**是防御力;**ぶき**是所持武器;**よろい**是铠甲;**たて**是盾;**かぶと**是头盔;**とくしゅそうび**特殊装备:**いし**是石,**たま**是玉石;**のうりょく**是属性:如**けんじゃ**贤者;**しゅご**护卫;**ごうけつ**豪杰)和**ならび**队伍编排;**そうび**装备:包括**つかう**装备与**はずす**解除装备;**ひさく**计策,本游戏共设计40条计策;**ちず**显示于中国地图,并有箭头标明刘备所处位置;**もちもの**物品或道具,包括**つかう**使用和**すてる**舍弃;**じょげん**军师助言;**セーブ**存盘,有两档(存档后,标题画面中按A键,指令会由原来的一项增至四项:第一行是新游戏;第二行是继续游戏;第三地是复制进度;第四行是消去进度);最后一个是**せってい**系统设置:第一项是字幕速度,左为最慢,右为最快;第二项是音乐及音效开关。取消了对话与调查。

在每座城的宫殿里与太守对话也有一些指令。物品项中**あず・ける**表示寄存,**うけとる**表示取物品;**ぐんし**任命军师,当然智力高者居之。武将栏里第一项是看武装资料,因为刘备队伍里只有三人,而其他被收容或中途加入的武将只有在这里才可看到资料,第二项是武将交换。

战斗时第一项是战斗,包括**こうげき**攻击、**もちもの**使用道具、**ひさく**使用计策、**まもる**一回合防御(作用不大);第二项**ぐんしまかせ**是自动,即全权由军师(电脑)来控制战斗,只限一回合;第三项**へいしせん**军队出击,即以手中现有的军队与敌人军队正面交锋,按B键终止,这样可无需打败主将而赢得战斗,获得EXP与钱,若敌人没有军队,则该项无效;第四项**ようすをみる**查看己方或敌方武装状态,战斗中一般是见哪个主将HP较少而且防御力低者,则先群起而攻之,以免己方过多损失;最后一项**にげる**逃跑,若战斗者有三人,则100%成功。

好了,指令就是这些,下面该开始游戏了。LET'S GO!

### 第一章　桃园结义

游戏开始时,刘备孤身一人,在一所小房子里,面对一个站立不动的童子对话,他会给你150金。此时你身上仅有一把铜剑,应将其装备上。出城后,先去东边村中武器店买点装备,再去村西一个小茅屋里打败**トウモ**,得到一付**ドウノヨロイ**铠甲。回到本村,与村里一

个走动的人说话，他会给你50兵马，随后不翼而飞。有了军队，刘备迫不及待地赶往幽州收了张飞，东边村中收关羽，有了他们作战就很轻松了。回到开头的小屋与那童子对话，他便带三人来到村后桃园结义，于是三人结拜兄弟，誓同生死，开始统一全国的征程。出村，再去幽州城宫殿，按一下A键撞开大门，与殿内一武士对话，他又给你300兵马，刘备羽翼丰厚，匆匆赶到关卡，打败守关之将程远志（**チイエンシ**）、辛　（**シンピ**），便可顺利通过第一章，并可得到**ドウノタテ**盾。

## 第二章　追杀董卓

过了第一章，如同走进了狭小的鸟笼，去冀州城，宫中一武士给刘备500兵去青州，向南过关卡去青州，打死守将**シコウ**便进入了城里的宫殿。该城最上方有一秘道，内有**ヌエノカゴト**甲及攻击敌全的连射弓（**れんしゃゆみ**）。出城后来到陈留，但城里什么也没有，只有两个敌人**チョウカク**、**チョウライ**，而且是最高等级50级。此时的刘备自然不是他们的对手，当刘备被打败后，见城南站着一武士，与其交谈后，刘备要沿着道路去青州城，走到尽头，忽然画面一闪，原来踩上了机关，前方出现一个山洞，洞中有**やえいどうぐ**与宝物**ふらまのしょ**。再去陈留，城中有一排石头挡住去路，按A键，宝物起作用了，你又出了城。再进城，有**チョウラン**、**コウキン**把守，打败守将进入城中。宿屋里有个人会给你宝物**みっしょ**，在宫殿里会碰见刚才的那个武士，从对话里得知董卓占领了洛阳城。赶往洛阳，左边宫殿前又有一武士给你5000兵。（注：洛阳之北面的村中左边有地道，内有**てんきんたん**。）

建议此时最好赚些钱，因为陈留城中有关羽的究极武器圆月刀（**えんげつとう**）和张飞的独门兵器蛇矛（**へびほこ**），都可以一直用到最后，但钱可不好赚喔。村中的道具店里还有10000金的赤兔马（**せきとば**），可令刘备移动速度提高数倍。等全部装备好后作战相当轻松。这时再去洛阳右边宫殿，有个家伙给刘备500兵并带他来到代州。这个区域只有一个村和代州城，刘备必须与村、城中的人一一对话，收集信息。再去代州，这时宿屋前多了一个人。从对话中得知洛阳城出了事，必须立即前往，并帮你在城右上角挖了一个地道。从这个地道，刘备又回到了第一章的小屋。要到两个村中与人一一对话，再去关卡处，打败守将**カクショウ**前往洛阳。中途要经过一座桥，由**オウサン**把守。陈留宫中又有人给你300兵去救洛阳。直接南下通过由华雄（**カユウ**）、**チョウシン**把守的关卡来到通往洛阳的关卡处。吕布问话，刘备只得拿下**みっしょ**作抵押方可过关。注意：到关卡前先把赤兔马寄存起来，否则吕布这样利欲熏心的家伙就会要你的赤兔马作抵押，而**みっしょ**卖价为0，这样岂不白白丢掉10000金吗？

向西马上看到了洛阳城。进城后最好马上出城。谁知董卓留下**ジョエイ**、**コシン**打埋伏，打败他们便出了城。城外站了一名贤士，他带刘备来到徐州城宫殿。刚出宫殿，背后有人赶到，原来是吕布带1000兵前来加入。再进宫殿，那个家伙**チンキュウ**也加入刘备军的行列。宫殿左边有一老者**チンケイ**，他同样会加入。城东南有一洞窟，可里面只有**ぎんしんたん**。向西过一关卡来到洛阳，由**エンジュツ**、**リョウゴウ**、**チンラン**守城。打完后回刚才通过的那道关卡，但千万注意的是先要把关张的装备解除。关卡由曹操（**ソウソウ**）、夏侯渊（**カコウエン**）、夏侯▮（**カコウトン**）把守，三人均是50级，自然战败。刘备发觉关张已经失散，于是只好孤军奋战。北上去陈留（先任命军师），再去冀州左侧宫殿与武士对话，出城南下发觉陈留已进不去了，北方关卡也通不过，只好再回到冀州，刚进城时，关张又回到身边。把解除的装备给他们重新装备，在城里再逛一圈，因为出了城就进不去了。向南过桥，打败守将后必须去南阳。注意，此时通过的关卡不可再调头，否则要重新战斗一次，得不偿失。

## 第三章　诸葛出庐

这一章很简单。进入南阳，发觉赵云亦早已加入刘备的阵营。宫殿中与站立不动的人对话。出了宫殿后发觉无法出城，只好再进宫殿。接下来刘备与**サイボウ**单挑，打败他并不难。出了城后去南边一个村庄可得重要情报。在南阳城正南有一小池，池子东北角为一棵松树，正对松树按A键，不一会儿便进入隐藏的诸葛草庐。可屋里童子说师父出

去了。无奈，刘备走出小屋，原来这个小屋与村有暗道相通。进村与那老者对话，再一次拜访草庐，然而童子说师父还未回来，刘备不得不第二次交出小屋。回到村中与那老者对完话后三访草庐，孔明终于答应加入。几人一行前往南阳，又是曹操带领许褚(**キヨチヨ**)、典韦(**テンイ**)守城，刘备当然不是对手，战败后却可以进城了。向南过长坂桥，又会有敌人阻拦，张飞一人出来先后与**オウリウ**、**チョウコウ**、**リウヒ**、**ジュンイク**四人单挑，打赢之后过桥，第三章结束了。

## 第四章　出使东吴(火烧赤壁)

过了长坂桥，向南到一村庄，最好解除刘备的装备，与左边一走动老头对话，刘备军便被带到了江东，领头人物已由刘备变为担负着重要使命的孔明(**コウメイ**)。去扬州南面的村庄，在一小屋里见到庞统，与他对话，他便前往江对岸曹营给曹操献连环计去了。这时往北通过刚才过不去的桥，发现徐州城东南角出现了一洞窟，里面有**やえいどうぐ**、**まもりのふだ**、**てんきんたん**及重要道具风神符(**ふうじんせき**)。西南边长江北岸有曹操的船，取得风神符后孔明赶往船只对面，突然风神符作用，东南风起，曹操的船只烈火熊熊，曹操急冲冲撤兵。孔明出使东吴的使命圆满完成。别忘了解除孔明装备。刘备前来祝贺，当然孔明得让位了。

## 第五章　统一全国

下一步就正式开始统一全国了。此时，刘备又回到了先前的村子，进村后发现这个村已经扩建。而曹操大势已去，所有的关卡现在均可出入自由。先坐船去台湾、琼州(海南岛)的洞窟，那里面名贵武器、防具，均可卖掉。还有一重要道具**とざんどうく**。这时敌人大部分是曹操、孙权、马腾手下的武将，将他们打败可收为己用。下面可以从南方开始一个个占领城池，每当攻下一个城池，电脑会让你决定由谁当太守(注：在攻完一个城池时，可能会有敌人进攻刘备已占领的城池，这时只会两军对垒，战斗时不要按 B 键，否则认为自动放弃城池)。在西边蛮夷地区会有非人的火鸡、狗、毒蛇、大猩猩这些动物找刘备军麻烦，遇到这种情况趁早逃跑，因为打死它们不会得到丝毫 EXP 与钱，而且象毒蛇这类凶猛的动物，所有参数均为 255(50 级)，与它们战斗徒费 HP 真是得不偿失。另外，在长江源头附近的东北方的村中，地道里有一道具**まことのしょ**，这时刘备连那些石头关卡都可以通过，可以去取。

当刘备军势如破竹地攻下了所有的 18 座城，曹操终于无路可逃，与刘备单挑，但打他却出奇地简单。于是，所有的战斗全部结束。当刘、关、张、孔明一番对话后，耳边响起了激昂的音乐，你终于光复了汉室江山！

★游戏的难度不高，下面的资料也许能给大家提供帮助。

**十八座城的中日文对照**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ハクティ | 白帝 | ラクヨウ | 洛阳 | ジョナン | 徐南 |
| ナンヨウ | 南阳 | セイト | 成都 | ベンシュウ | 并州 |
| チョウサ | 长沙 | コウシュウ | 交州 | チンリュウ | 陈留 |
| リョウシュウ | 凉州 | ナンカイ | 南海 | ダイシュウ | 代州 |
| キシュウ | 冀州 | ヨウシュウ | 扬州 | ユウシュウ | 幽州 |
| チョウアン | 长安 | ジョシュウ | 徐州 | ホッカイ | 青州 |

**防具一览表**

| 盾 | 价格 | 防御力 | 头盔 | 价格 | 防御力 |
|---|---|---|---|---|---|
| セトノタテ | 50 | +10 | カクノボワシ | 40· | +10 |
| ドウノタテ | 100 | +20 | ドウノカブト | 120 | +15 |
| テツノタテ | 200 | +30 | テツノカブト | 250 | +20 |
| ハガネノタテ | 500 | +40 | ハガネカブト | 700 | +30 |
| リュウノタテ | 2000 | +50 | ヌエノカブト | 3500 | +45 |

**武器一览表**

| 武器 | 价格 | 攻击力 |
|---|---|---|
| どうのけん | 100 | +10 |
| てつのけん | 500 | +30 |
| どうのやり | 150 | +15 |
| てつのやり | 700 | +35 |
| どうのおの | 200 | +20 |
| てつのおの | 900 | +40 |
| どうのゆみ | 300 | +25 |
| てつのゆみ | 1100 | +45 |
| れんしゃゆみ | 6000 | +50 |
| えんげつとう | 3500 | +70 |
| はがねのけん | 1200 | +50 |
| はがねのやり | 1600 | +55 |
| へびほこ | 4000 | +75 |
| はがねのおの | 2000 | +60 |
| ほうてんげき | 5000 | +80 |
| はがねのゆみ | 2800 | +65 |

# GB版“吞食天地”部分重要中日文对照

| 补强之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| きしゅうさく | 奇袭计 | 5 | 使己方攻击快 1.5 倍 |
| ばいげきさく | 倍击计 | 10 | 使己方攻击力提高 1.5 倍 |
| ばちじんさく | 八阵计 | 20 | 使己方防御力提高 2 倍 |
| はいすいさく | 背水计 | 20 | 使己方攻击力提高 2.5 倍 |
| ごうたんさく | 豪胆计 | 25 | 使己方攻击快 2 倍 |

| 治愈之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| げどくのさく | 解毒计 | 4 | 解毒 |
| かくせいさく | 觉醒计 | 8 | 使死去的武将苏醒,HP 为 1 |
| さんどくさく | 散毒计 | 12 | 全员解毒 |
| ふっかつさく | 复活计 | 16 | 使死去的武将全醒,HP 为 1 |
| てんめいさく | 天命计 | 32 | 使死去的武将全回复并解毒 |

| 回复之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| せきしんさく | 赤心计 | 3 | 回复 HP 30 |
| どうしんさく | 铜心计 | 6 | 回复 HP 60 |
| ぎんしんさく | 银心计 | 9 | 回复 HP 90 |
| きんしんさく | 金心计 | 20 | 回复一人全部 HP |
| きせきのさく | 奇迹计 | 40 | 回复全员全部 HP |

| 防御之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| さくげんさく | 策减计 | 8 | 使敌人策威力减半 |
| げさくのさく | 解策计 | 16 | 使敌人攻击力减半 |
| げきめんさく | 击免计 | 24 | 使敌人攻击力减为 1/4 |
| さくめんさく | 策免计 | 32 | 使敌人策威力减为 1/4 |
| はごろもさく | 羽衣计 | 40 | 使敌计策、攻击力减为 0 |

| 伪敌之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| どくじゃさく | 毒蛇计 | 6 | 使敌中毒 |
| ぎしんのさく | 疑心计 | 12 | 使敌一人麻痹 |
| りかんのさく | 离间计 | 24 | 使敌自相残杀 |
| あんさつさく | 暗杀计 | 28 | 使敌将 HP 减半 |
| げきさつさく | 激杀计 | 35 | 使敌兵力减半 |

| 火攻之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| れんかのさく | 练火计 | 3 | 耗敌 HP 10～20 |
| ごうかのさく | 业火计 | 5 | 耗敌 HP 20～50 |
| えんねつさく | 炎热计 | 9 | 耗敌 HP 50～100 |
| ごうねつさく | 业热计 | 17 | 耗敌 HP 100～150 |
| かきゅうさく | 火弓计 | 24 | 耗敌 HP 150 以上 |

| 水攻之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| すいとのさく | 水途计 | 2 | 耗敌 HP 5～15 |
| すいせいさく | 水星计 | 4 | 耗敌 HP 15～40 |
| すいらいさく | 水雷计 | 8 | 耗敌 HP 40～90 |
| こうすいさく | 洪水计 | 16 | 耗敌 HP 90～150 |
| だいすいさく | 大水计 | 22 | 耗敌 HP 150 以上 |

| 落石之计 | 名称 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|
| らくぼくさく | 落木计 | 4 | 耗敌 HP 20～40 |
| らくせきさく | 落石计 | 6 | 耗敌 HP 40～80 |
| とうせきさく | 投石计 | 10 | 耗敌 HP 80～120 |
| げきせきさく | 激石计 | 18 | 耗敌 HP 120～160 |
| たいせきさく | 大石计 | 26 | 耗敌 HP 160 以上 |

## 特殊道具一览表

| 石头类 | 价格 | 玉石类 | 价格 |
|---|---|---|---|
| すいようせき | 5000 | スイヨウダマ | 5000 |
| かようせき | 6000 | カヨウダマ | 6000 |
| ぼくようせき | 7000 | ボクヨウダマ | 7000 |
| どようせき | 8000 | ドョウダム | 8000 |

## 道具一览表

| | | |
|---|---|---|
| せきしんたん | 10 | 赤仙丹,回复 HP |
| せきちたん | 20 | 赤智丹,回复 SP |
| どうしんたん | 40 | 铜仙丹,回复 HP |
| どうちたん | 60 | 铜智丹,回复 SP |
| ぎんしんたん | 100 | 银仙丹,回复 HP |
| ぎんちたん | 130 | 银智丹,回复 SP |
| じんそくがん | 140 | 迅速丸,提高速度 |
| まもりのふだ | 150 | 守护种子,提高防御力 |
| かいしんたん | 160 | 会心丹,使出会心一击 |
| やえいどうぐ | 200 | 野营道具,在野外住宿 |
| ばいそくたん | 180 | 倍速丹,提高速度 |
| どくばり | 300 | 解毒草,解毒 |
| ふっかつたん | 600 | 复活丹,救活同伴一人 |
| てんきんたん | 2000 | 天金丹,回复 HP 及 SP |
| せきとば | 10000 | 赤兔马,提高行走速度 |




# 圣剑传说

●厂商:SQUARE ●类型:ARPG ●容量:2M

作为 ARPG 中的经典名作，“圣剑传说”中独特的必杀技系统，比许多动作游戏还要过瘾。这款 91 年推出的游戏，至今还活跃 GB 玩友们之中，足见史克威尔游戏的长久生命力。

## 拿起手中的圣剑，创造你的传说！

故事一开始，我发现自己在一个斗技场内，眼前的铁门突然，打开，窜出一只猛虎。幸运的是它头脑简单，只会走固定路线，正好趁机熟悉一下操作。打倒虎后，我被带到房内，与地上躺着的伤员交谈后，我又回到斗技场，再次挑战虎。之后，我顺着爬山虎来到城下，往西来到悬崖，却被一个名叫**ジェリアス**的人莫名其妙地打下了山崖。

▶小小 GB 的黑白图像也能把人物的动作看得很清楚。

不久，我从昏迷中醒来，至此才真正开始了我的冒险。先到四处杀敌升他几级以使自己变得强壮（附近有村庄可购置武器、道具）。在途中发现有二女子被怪物所围困，不容分说，先英雄救美吧。干掉怪物后与幸存的女孩交谈，于是她成为我的同伴（“相谈”可为我补充 HP）。来到一处山脚，我们沿着爬山虎来到右方的山洞，可发现道路被巨石所阻，只好退回。继续沿爬山虎向上来到山腰处的小屋，反复央求老人后，他打开了里屋的门，于是我得到了铁镐（**マトッワ**）。回到山洞，用铁镐打开通道，从另一出口离开了山洞。一路厮杀，来到一处宫殿，途中有一道具屋，商人会询问是否要买一把 150 元的斧子。当然买下，顺便补充钥匙（**ガキ**）及铁镐。在左屋内发现有两张床，反正也累了，就休息一下吧。

等我醒来后却发现同伴失踪，找遍了皇宫也没找到，只好先出去再想办法了。正感毫无头绪时，来到一处全是鳄鱼怪的地方，正好让我发泄一下。全部干掉后却意外得到一把钥匙，也许可以用这个打开东北方的山洞门吧，于是我立马前去。一试，果然成功了。

进了山洞，即有一位魔法师要求加入，他会协助我作战。洞内有两条道，先走上面一条吧。用铁镐打开暗道后，我得到新的武器**くさりがま**。然后原路返回，走下路，通过暗道来到一个湖边。湖中突然出现一条双头龙，与之对决胜出后，我得到一个秘宝，并且学会了火焰魔法（攻击用）。出得山洞，同伴离去。

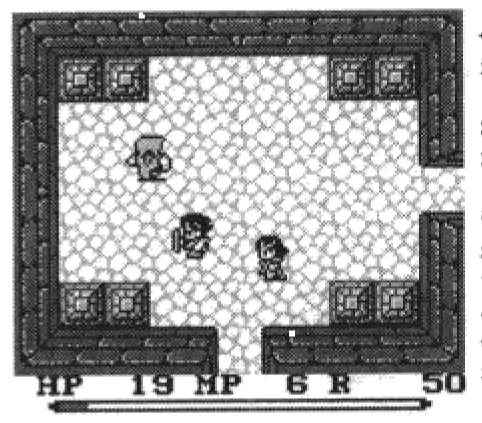
回到刚才的皇宫（装备上刚入手的宝物**つきのかがみ**），与右屋门口 的人攀谈，他却突然变成了怪物。打倒后，身后的门开

了。先通过暗道，我得到了新武器锁链（**チューンフレイル**）。来到城墙上，用锁链缠住对面的石柱便可越过去。一路斩妖除魔，来到了一个"太平间"（里面全是棺材，不是太平间才怪）。仔细调查最下一排左起第二个，发现失散的女伴在此处，于是我带上她回到了原来的大殿。一个吸血鬼出现了，一边与之周旋一边攻击，终于打倒了它。于是我们出了皇宫，用**くさりがま**扫清道路来到一处河岸，使用锁链到对岸。发现这里的敌人已强大了不少，为了以后的冒险能更顺利些，使自己多多 Level up 吧。来到东部的小村庄，去正上方的宫殿。于是在女伴的祈祷下，女神出现了。她告诉我们一些情况后，女伴突然被一不明身份的人带走。我赶紧追至村口，看到的原来又是**ジェリアス**，他太强大了，我简直招架不住，又被狠狠打了一顿。

女伴被掳走，我又成了孤身一人，只好四处瞧瞧再作打算了。先找到一家道具店，发现这里出售的道具中有一个**さびトレール**，虽然现在还不知作什么用，先买下再说吧。接着我拿着大斧一路砍树（真爽）来到一处客栈，过桥后来到一个山洞，发现路口有辆矿车。使用道具**さびトレール**，发现居然开动了（赶快装备上**くさりがま**）。胡乱扳动了几下道闸，却发现矿车走上了一条死路，速度太快来不及闪开了，矿车撞上了岩石，我被抛出，掉下了深洞。

大难不死，我又被救了。这次是一个扳道工，他告诉我由于怪物的缘故，矿车的工作无法正常运行。于是我们结伴前去消灭怪物（相谈可购道具）。终于见到它了，原来是一条巨蜈蚣，我们合力费了九牛二虎之力终于剿灭。我终于回到了地面，同伴离去（此时若去矿工所住的山洞，会发现刚才的同伴在这里，与之交谈可买到强力的剑及防具）。我独自来到一个原先进不去的山洞（矿工家上方），发现现在可以进去了。在从另一出口出来时，一个老剑客追上来，成为我的战友。历经波折，我们来到一艘巨大的飞船上。费了一番工夫，我们来到一间牢房，发现原先的女伴被关押在此，可惜打不开牢房。于是我们三人商量一下越狱的方法，然后老人留下，我来到甲板上。走至飞船外沿的窄道尽头与女伴会合，岂料此举已惊动**ジェリアス**，他使出火焰魔法，沿窄道向我逼来，后无退路，我掉下了飞船。

幸运的是我命不该绝，正好落入村民的屋内，得以存活。在村子里更新装备后，我离开了村子往东走。过桥后一路来到一




◀看，游戏中的迷宫也像模像样呢，制作得很认真！

处河岸，发现对岸有一个鸟蛋模样的东西，调查后居然孵化了，原来是一只鸭子。它把我当成了母亲非跟着不可，无奈只好带上它（"相谈"可乘上鸭子，敌人攻击无效）。来到西面的一座皇宫，在与居民交谈中了解到在某处有一个机关，破解法的关键字是椰子树和数字 8。于是根据指点，我来到（3，－4）位置，果然有两棵特别的椰子树。从树左上格开始，紧挨着树沿 8 字路线绕两树行（正逆均可）。果然，随着一声爆炸出现了一个山洞，在入口处与一女子结为同伴。在打倒蛇发女妖后，同伴却突然，变成了妖怪的样子，但是与其接触不会使我受伤。无奈之下，我只好痛下杀手。回到皇宫，看到宝座上的国王不见了，使用刚入手的宝物后调查鸟，发现它变成了人。先不多说了，赶紧

顺梯直下找国王去吧（相谈可改变背景音乐）。取得强力的斧后，我们终于见到了已成为妖魔的"国王"。杀死后，同伴告诉我，她原是这个城的乐师，被巫术变成了鸟，使全城失去了音乐，说着她弹起竖琴，于是城里又响起了音乐。

没有久留，我马不停蹄地来到原先被黑色毒雾笼罩的山路。进山洞，干掉池塘里的巨蟹后出山洞，来到一处山脚。沿着爬山虎，来到一处山洞，先沿路线上→右→…，我打倒了右方使流星锤的独角怪，得到流星锤。再回来沿上、上，与一铁家伙单挑，才能打倒它。

我继续前行，来到铁索桥，刚过桥，桥就断了。已无退路，看来只有背水一战了。进入皇宫，在打倒巨蜘蛛后，我终于见到了女伴。在随后的路途上，我又取得了血腥之剑。干掉一个小个子头目后（之前，女友突然离去），我出了皇宫，发现同伴在门外徘徊。我正想叫住她，她却走了，追上去时却又与**ジェリアス**见面（真是阴魂不散）。两人隐入瀑布后，我随一阵地震掉下了悬崖。苏醒后，与村左屋内的大胡子对话后得到一只鸭子为同伴（相谈可乘上，更可下水，但必须有踏板）。出村，从上方河岸下水后，先一直往东游，遇第一个河道南下。上岸后，我一路来到了雪山上，入山顶上的洞穴。来到最里层与雪魔女对决（须待出招后再攻击才见效）。打倒后，我回到半山腰，进皇宫，与右屋内魔法师交谈，得到一把钥匙作为除妖奖赏。

回到出发处，我又向西北方向出发，在遇到一较宽的河道时进入。上岸，经长途跋涉（途中可购最强的枪），来到一处山洞，用刚才的钥匙打开门。在洞穴内打倒乌贼怪后，我用雪魔法破此后机关，拿到了最强的斧。再与一溶岩怪较量，于是我得到了一把剑**さびたつるぎ**。在回来的路上，我又顺便去了一座孤岛，与一个骷髅怪战斗后，我终于学会了最后一种魔法**フレア**。然后再回出发点，回村整休妥当后，我来到地图上(8,1)位置，对着右边的晶体念动咒语**フレア**，结果炸出了一个地洞。我觉出了下面弥漫着的妖气，于是毫不犹豫地跳了下去。至最深处打倒头目后，我来到内屋，发现有一个机关任凭我怎么踩就是没反应。猛然想起那把剑**さびたつるぎ**好象有什么秘密，于是装备上。挥动几下，仍没反应，看来想的不对。正要迈下踏板，突然地震了，难道是破了机关，不容多想，我已被带出地洞，赶紧来到(8,4)位置。果然，一座高塔从地底升起，既然目标这么明确，继续闯吧。

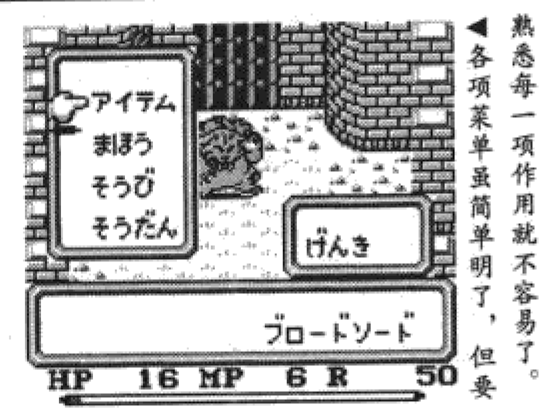
一进塔就有一位战士要求加入（"相谈"可补充MP）。来到城墙上，打倒一个怪物后，正要往前走，一阵强烈的震动传来，看来塔要塌了，于是同伴作出了牺牲。我在他的帮助下越到了对岸，而他却丧生于塔中。我满腔怒火，发誓一定要打倒万恶之源的克兰斯国王。

四下打量，发现还是原先的皇宫，想起上次女伴在瀑布后消失，想必有什么机关暗道的。我抱着试试的想法走了过去，果然登上了山顶，上面有一个迷宫，但并不复杂，只要有足够的耐心和一点点运气，要找对路并不难。打倒两头龙和一头骷髅化的龙后，我终于进入圣域，见到了女神（此时不能装备**さびたつるぎ**）。她会把此剑变成最强的圣剑，在神圣之树前，我终于第一次真正面对死对头**ジェリアス**，先与他的三个分身交战，然后是其变身状态（真不明白这最后的几个对手为何如此简单）。最后就是真正的大魔王，看清他出现的位置（左或右），并在他出招前动手可免受伤害（如上次在左，下次必在右）。

终于一切都结束了，该与女友（经过这么多风风雨雨，感情一定不错了）相聚在一起，但不幸的却是女神最终还是把她带走了，尽管她显得那么不舍。一切都恢复成以前的样子，小鸭子也找到了自己真正的母亲，世界多么美好。

在游戏中，按一下 START 键就会出现如下菜单：●アイテム——使用道具●まほう——使用咒文●そうび——装备武器、防具●そうだん——与同伴交谈

在游戏中，按一下 SELECT 键就会出现如下菜单：●セーブ——存储●マップ——地图●ステータス——个人资料




◀各项菜单虽简单明了，但要熟悉每一项作用就不容易了。

# 史克威尔再造传说

## 必备武器

| 日文名 | 中文名 | 作　　用 |
| --- | --- | --- |
| バトルアックス | 斧头 | 可砍掉树木和一些洞中障碍 |
| マトツワ | 铁镐 | 可扫掉画面上的花 |
| チェーンフレイル | 锁链 | 可打在木桩上越过障碍 |
| モーニングスター | 流星锤 | 可敲碎石头，敲开墙壁 |
| エクスカリバー | 圣剑 | 可极大提高攻击力 |

## 咒文一览表

| 日文名 | 中文名 | 作　　用 |
| --- | --- | --- |
| クアル | 回复 | 可回复部分 HP |
| フアイア | 跟踪火球 | 可跟踪烧毁敌人 |
| ラムシ | 定身 | 可在一定时间内把一格敌人定住 |
| ヒール | 解毒 | 可解毒，使黑暗复明，解除敌定身咒文 |
| ブリザド | 冰雪 | 可把敌人变成雪人 |
| モンキー | 限制 | 可在一定时间内使敌发不出飞行道具 |
| サンダー | 雷电 | 强力雷电攻击 |
| フレア | 强力火球 | 强力的火球攻击 |

## 道具一览表

| 日　文　名 | 作　　用 |
| --- | --- |
| まんまるドロツプ | 可回复 8HP |
| ポーション | 可回复 16HP |
| ハイポーション | 可回复 30HP |
| まほうのくすり | 可回复 8MP |
| マジシクポトル | 可回复 16MP |
| ラムシイのまくち | 相当于咒文"定身" |
| とくけし | 相当于咒文"解毒" |
| モンキーバイビー | 相当于咒文"限制" |
| フアイアボール | 相当于咒文"跟踪火球" |
| フアイアロシク | 相当于强力"跟踪火球" |
| アイスミサイル | 相当于咒文"冰雪" |




# 女神转生外传Ⅱ

●厂商:ATLUS●类型:RPG ●容量:4M

一直以来,"女神转生"系列游戏以其诡异的风格和独特的魔兽合体系统在RPG天地中占有重要的席位。而且更是在各主机频频出击。GB上的外传2相信能令大家满意。

**行走时:**

**まほう**——魔法

**アイテム**——宝物

**つかう**:使用 **そうで**:装备

**わたす**:转移 **すてる**:丢弃

**たいれつ**——队列

**よぶ**:将魔兽同伴调入作战队伍

**もどす**:解除 **いれかえ**:替换

**はずす**:释放 **いちがえ**:排序

**ステータス**——状态

**システム**——系统

**セーブ**:存档 **メッセージ**:速度

**战斗时:**

**たたかう**——战斗

**こうげき**:攻击 **まはう**:魔法

**アイテム**:道具 **まもる**:防御

**はなす**——交谈,成功后会出现下面指令

**なかま**:录用 **おかね**:交钱

**アイテム**:交道具 **たちさる**:释放

**にげる**——逃跑

**オート**——自动

**みかた**——状态

**たいれつ**——队列

**よぶ**:调入

**こうたい**:替换(每回合一次)

**いちがえ**:排序

**角色升级时:**

**たいりょく**——体力

**ちりょく**——智力

**ちから**——力量

**すばやさ**——速度

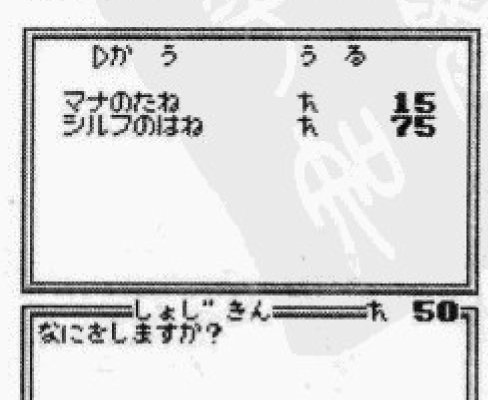
**うん**——运气

## 我愿被迫冒险!

在**ユーリのもり**,与山洞口魔兽交谈。选**はい**后,进入山洞,可得到**サーベル**(武器,军刀)、**かれのふく**(防具,皮衣)及100元钱。来到西南方的**アイン**村,去左上角屋内。与**ラルサ**交谈后,来到村上方的花园里,而后得到了道具**ペンダント**。在离开村子之前,**ラルサ**加入。在村周围练上4、5级,接着来到北面的**ベルクのどうくつ**山洞。在洞内可找到一只魔兽,战胜它后,回到了**アイン**村。与老贤者**メドク**交谈后,回到**ユーリのもり**,发现这儿已经重兵把守。进入山洞,打败一个士兵后,所有的卫兵都离去,在离开村子之前,**ラルサ**独自离去。

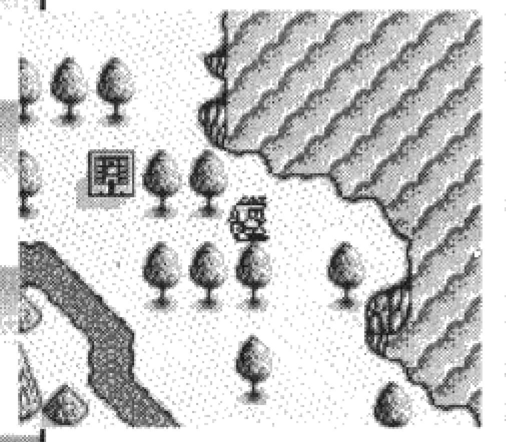
回到**アイン**村,在武器店门口,**エサウ**加入,于是第一块大陆的任务便完成了。此时可去更北的**みなと**,搭船来到第二块大陆。

上岸后,向东北方来到**ピクシーのむち**。遇见一个士兵正欺侮精灵们,打败它后,应妖精们的请求,派了手下一位魔兽同伴留下,帮助它们镇守村子。穿过隧道,众人来到

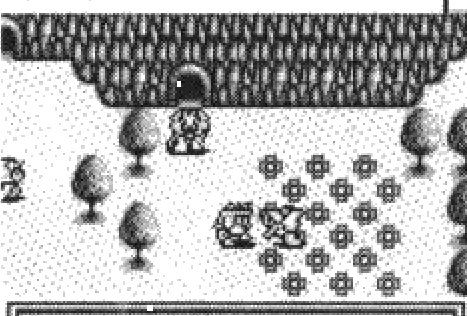



全是日文也不怕!

**シドン**町（此处有可供魔兽们合体的场所）。稍作打点，继续向东北行路，过桥后来到了**エサウのこもよう**。刚进村时，**エサウ**会一度离去，而当正要进入上方屋内时，他却又突然回来了（此处有可供魔兽们升级的场所）。出村后，向西北方来到一个隧道，但因没有钥匙，没法打开这儿的铁门，只好回到**エサウのこもよう**再想办法了。再次进入村北的屋里，与人交谈后得到了**カギ**，这下可以打开那扇门了。但别急，先去西方的**エブラ**村。在花园里再次遇上以前在**アイン**村见过的两位魔法师**クラウ**和**ゾディア**，二人加入。于是四人穿过隧道，来到一处废墟。来到二层，在下方那块异色的地板处，**クラウ**施展魔法，由此得到了**アクアのちから**。回到**エブラ**，进入花园，**クラウ**会对着大树使用**アクアのちから**。然后来到**マナセ**（绕行至西北方），乘船来到**マゴクのきち**，将两个背着箱子的人护送回来。回到**エブラ**，进皇宫，从国王处得到了**てがみ**。然后去南方的**シッパル**，打点完后向村西的**ベクレルこうざん**洞窟出发，在洞里得到了**マグネタイト**。回**シドン**，搭船来到**ブルトン**，在村中央大屋内与人对话后，那人离去。由此，便可以进入村子下方的塔内，在塔内救出**サフイア**后离开。回**ブルトン**后**サフイア**加入，**エサウ**离开。用瞬间移动魔法来到**マゴク**。在村口，**クラウ**和**ゾディア**离开。进入皇宫，发现国王不在，正当要离开，国王却和**メドク**一起回来了。在密室与**メドク**交谈的结果却是被打入大牢，幸好**ガンズ**赶来相救，终于脱出。于是回到**シドン**，搭船来到**テュロス**（若此时去**エサウのこきよう**，可得到2只30级的魔兽）。行至北方的**リュカオンこうざん**（途中可在**リュカオン**稍作休息），在洞窟内，**エサウ**会一度加入，但在战胜岩怪后又会再次离去。



回到**テュロス**，乘船去**ヒュパティア**，却发现**ヒュパティア**已成废墟。在村西北方的**ギースとりで**洞内见到了**ラルサ**和儿时一起玩耍的宠物**リルレオン**接着，又在内室见到了**メドク**。在干掉两只魔兽后，离开山洞，回到港口，乘船去**ゴク**。在町内调查情报后，出村穿过隧道，来到了山顶上的**セイレムだいち**，在塔内再次遇见**メドク**。从塔内出来后，回**ゴク**，在港口乘船去**エリドゥ**，在村南边的废墟，遇上了**クラウ**。进入其身后的井内，遇上**ゾディア**正在劝阻小孩进入。二人加入后，往井的深处挺进，在最后竟发现是大魔王**ガイア**。不过幸好现在只是它的第一形态，并不很强（虽然，两击可干掉一个己方战士）。终于将它打倒，**クラウ**与**ゾディア**也离开了。回到**エサウのこきよう**，遇见**エサウ**，他再度加入队伍。回到**ゴク**与**ガンズ**一交谈后，众人终于拥有了自己的船了。在港口内，正与右下方的船家搭讪，**ガンズ**一前来加入。来到**ゴク**西南面的小岛，进入岛上的**かいぞくのアジト**，干掉拦路的魔兽，打倒二个守卫，见到了已经奄奄一息的**メディア**，说完话，她就死了。接着**ガンズ**一独自离去。回到**マゴク**，去岛西面的**カノツサのしま**，干掉守卫，与**ガンズ**一再次相遇。二话没说，他即与**ユーリ**单挑，打败他后，他再次加入队伍。



▶如此细致的画面！GB的本领看来一点也不比SFC差呀！

众人回到**マゴク**。入皇宫，打败一个小喽罗后，进入内宫。却发现国王已被害，于是与凶手展开激战。胜出后，来到内室，看到了倒在地上的国王，还有**ラルサ**。与**ラルサ**交谈后他离去。在客栈休息一下，来到**ゴク**西方的**ちいさな むら**（岛上另有一个四周被树木包围的山洞），在武器店买下**スターナックル**。接着来到岛东边的另一小岛，入山洞。在洞深处一个球状物前，凭借**スターナックル**得到了**ラピス**。然后绕行至东南方的一块大陆，来到大陆上的**サルマチア**。过桥，途经一个小屋（在此，**サフィア**会学到**ランカイン**魔法）。再过桥，进入一个树根样的建筑内，将**ラピス**放在桌上，随一阵剧烈的晃动，这里塌陷了，而众人则得到了一艘飞船。来到左近的山顶村落**ブランテイカ**，在宫殿内**エサウ**离去。在客栈睡一觉，此时在山脚下又出现了一个建筑物（树根状）。乘飞船前去，在魔宫门前，打败**ラルサ**，拿到了**エルのつえ**。

先回**ブランテイカ**，**クラウ**和**ソディア**加入，然后去**マゴク**说服**ガンズ**一加入。此时前去第一块大陆港口**みなと**东边的岛上（岛上有一建筑物被六个小山包围着），在这里五位战士都学会了合力技**フォース**魔法（要两人同使才有效，攻击范围：敌全体）。再去一趟**エサウのこきょう**，调查大树。去屋内与**エサウ**交谈，并跟他出屋，于是他加入（同时他也学会了**フォース**魔法）。其后要去的是**エブラ**和**マゴク**，分别调查两地的大树，最后在**ブランテイカ**的大树处得到了打开魔宫大门的关键物**いのちのひかり**。其后便是与大魔王**ガイア**的最终之战了，这次可是第二形态，没有六、七十级，能取胜的机会很小。接着就是大结局了，努力吧！

**补充：**

1. 在通关后的主角画面时，按 A 键可继续进入游戏，Level、金钱不变，不过并非从头开始，此时可在 4 处得到超级魔兽：①**ゴク**西南面的岛上的**ルシフェリウム**山洞村庄，120 级②**テュロス**村，给魔兽升级的那个人，100 级③**ブランテイカ**村大殿右方屋内，120 级④**ブルトン**村下方塔内，100 级。另外可在**エブラ**村得到一只蛋。

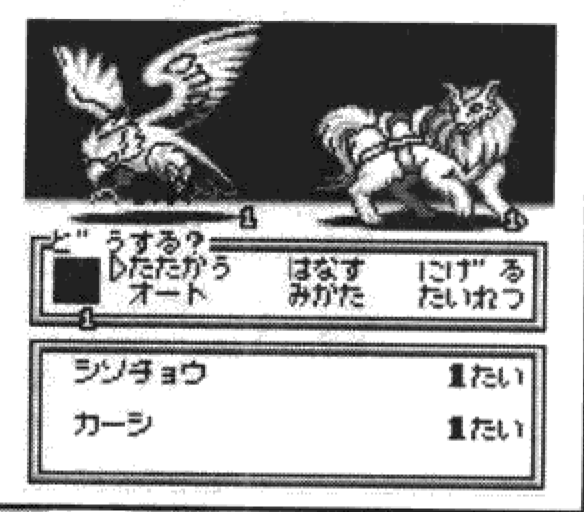
2. 善用蛋（**たまご**），虽 HP 只有 1，但谁也伤不了它，可用来当挡箭牌。

3. 关于合体。开头虽有合体场所，但后期**サフィア**会学会合体魔法（**コンパック**），更可练出超强魔兽（看运气，月的盈亏等）。

4. 关于升级。魔兽的升级不能超出主角们的等级，可以等主角们每升 5 级，给它们提一次，且去领回时先 Save 一下，因为有时会把魔兽们练没了。

5. **マグネタイト**道具的作用，可用来在某些山洞里交换其他道具。

6. 还有些山洞里，会有宝物商人，若按要求找到宝物（末尾标字的即是），会得到魔兽作为奖励。



# SA・GA2 秘宝传说

サ・ガ Sa・Ga 2 秘宝伝説

はじめから
つづき

© 1990 スクウェア

●厂商:SQUARE ●类型:RPG ●容量:4M
●发售时间:1990 年

●のうりょく能力●アイテム道具●そうび装备●ひほう秘宝(装备或使用)●メモ备忘录●セーブ存档

## 不幸的主角啊!愿你找到更多的秘宝!

身为主人公，通常是很不幸的，在睡眼朦胧之际，父亲交给他一面**せいれいのかがみ**(勤奋之镜，很奇怪的名字)后就失踪了，精心挑选好冒险的伙伴准备出发吧(那面镜子的作用是查看各个世界所有秘宝的数目)。

1 にんげん おとこ
2 にんげん おんな
3 エスパー ボーイ
4 エスパー ガール
5 メカ
6 スライム
7 ミニドラゴン
8 つかいま

▲选伙伴吧！可选哪个好呢?

旅途出发的村子里有不少主角的伙伴，去拜访他们是会有许多意想不到的好东西收到(其实也就是些干粮**ポーション**什么的)刚要离开村子，老学究**せんせい**赶来，看来是不放心主角们，要护送一程。在村北的山洞里有不少宝箱，而出口处则有首领把守着，不过不堪一击。

离开山洞，老学究也告辞了。城镇就在前面不远的地方，可以在那儿的客栈休息一下，当然得有钱才行。进到城内，可以找到行踪不明的父亲，可没说两句又不见了。城内可以收集到有关伊西斯神殿(**イシスのしんでん**)的情报，以及关于古代遗迹(**こだいいせき**)的传闻。差不多了就可以朝神殿出发了。

神殿的神官凯(**カイ**)在不久以后会成为伙伴之一，但现在他只提供些关于父亲的情报以及古代遗迹的正确位置(岩石以东 3，南 4)，另外在此可免费恢复体力(但超人或怪兽的特殊能力还得在客栈才能回复)穿过神殿南边的关口就可以找到传音中的岩山，在相应位置可进入隐藏的古代遗迹。

遗迹共有 4 层，宝箱当然不少，但继续深入后发现已有人捷足先登，带走了一些秘宝，不过可以放心的是这儿没有首领。回去见神官凯，邀他加入冒险行列，再前往下一城镇。在那儿可以听到有关天之柱(**てんのはしら**)及阿修拉基地的传说。城里可以买到用于回复的魔法书，不过价格贵了点，还有要让机器人配备火箭拳。

阿修拉基地共 5 层，在第 5 层有守护秘宝的首领，攻击力强，HP 却不高，仍可应付自如。除掉首领后，基地也崩溃了，通往天之柱的路已畅通无阻，而凯也该回去了。

通过天之柱进入下一世界：沙漠。沙漠之町(**さばくのまち**)位于天之柱南不远处。町内仍会遇上敌人，所以先到客栈

休息一下，再去收集情报为好。酒吧内龙蛇混杂，是个不错的情报站，但要注意，不要过于相信散布谣言的人。一个叫巴登的人会指点你往阿修拉之塔的路该怎么走。塔位于町南，但由于沙漠地带景色荒凉单调，只能用仙人掌来指引道路，另外要小心流沙。

塔附近有一个阿修拉之町，町内烟沙弥漫，视线不佳。在町内还得知一个叫蒙面人被阿修逮捕的事，如能救出它无异又多了一个伙伴。来到阿修拉塔内，在5层处就关押着，打倒木头人就可以救出他，（自然火魔法会是木头人的弱点）。为了报恩，**ふくめん**加入冒险行列。在6层会得到他的武装。塔顶正是首领阿修拉的藏身之处，很意外地得知他居然是四大神之一（阿修拉，阿波罗，维纳斯，奥丁），要对付他，魔法攻击是行不通的，但如果全体人员HP超过100倒还有胜算。之后**ふくめん**离去，同时自动回到伊西斯神殿。了解情况后继续出发。

▲秘宝究竟藏在哪里呢？一处一处地找真麻烦！

第3世界似乎是巨人的世界，因为此处有一个巨大的遗迹。而遗迹旁居然有一个现代人（?）的城镇**きよじんのまろ**，不可思议。此处的关键是向町内的巨人商店老板了解情况，不过必须得从后门进入，紧接着去酒吧找一个叫琼尼（**ジョニー**）的。而后便可以去东面的巨大的遗迹了。台阶甚是巨大，攀登不易，但不必担心。在此可找到一条直通山顶的隧道，入口就在第一个台阶下。这儿有几座建筑物，但只有两座能进入。先去左下角那间，从门旁的小洞钻入，找到宝物后去另一座。要找的缩小器（**ちいさくなーれ**）就在架子上，可以从一旁的柜上爬上去。取到后立刻赶回第一世界的伊西斯神殿，与凯交谈后主角们的身体立刻缩小，并进入凯体内。分别从手、脚、心脏、胃肠部取得所藏秘宝后再赶往脑部。一切都是把守此处的首领**マクロファージ**在作怪，绝不能留情，解决了它凯也恢复了健康。

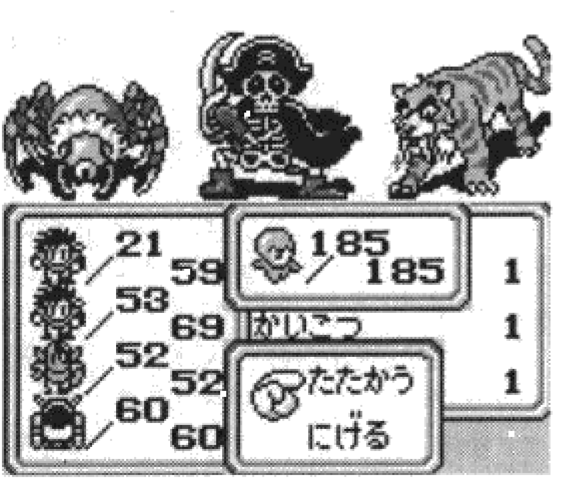
下一世界是阿波罗的世界，此处要去的地方达6个之多。首先是阿波罗神殿。这儿的人们都喜爱阿波罗，但主角们却感到隐隐的不安。向阿波罗讨教一下，会被告知一些暗藏天机的线索：水中之火，山之风等。神殿以东是**リンのきち**，镇上有一个叫林（**リン**）的女孩，她的遭遇似乎与主角相类。林的家在镇北，家中只有一位卧病在床的母亲，林为母外出找药未归，去村北的山洞找找吧。山洞有南、北两个入口，而从南方入口进入，在地下4层可找到迷路的林（**リン**），打倒出口处的首领机械人便可回村了。林的父亲也回来了，他竟然就是主角的父亲，莫非……

根据阿波罗的另一个暗示找到港町（**リンのまち南**），打听到海底火山的情报后即刻动身前往，其正确位置是离镇后一直往南。在海底火山内要小心熔岩，这些是会削减HP的，所以要及时回复：4层的泉水可作为回复点使用，善加利用。而要进入光之洞所必须的"真诚之眼（**しんじつのめ**）"就在此。

拿到真诚之眼后就可前往光之洞，由于拥有此物，就不至被那耀眼的光迷惑而

迷失方向。洞内有隐藏道路，留心一下。由于没有首领，相信攻下来不会困难。收集齐秘宝就可前往下一世界。

此处是一个封闭的村子，听村民的口气，此处有一个秘密的基地，而在酒吧奏响**ゆうしやのテーマ**就会出现隐藏的道路通往该基地。试验一下，果不其然，却被其成员误以为敌人入侵而关入大牢，幸好父亲前来说明情况才还自由身。找到父亲后，正要休息一下，突然警报拉响，敌人真的入侵了。会合父亲一路杀到地面，整个村子已完全被毁了。敌人还留下一人看守




▲敌人的样子看上去总是有点傻的！

天之柱，正好问问他。降服他后得知去向，立刻动身前往。通过天之柱找到了那个自称**ボス**的人，却意外地发现林也被他绑架到此。父亲不顾性命，勇敢地冲上前去与他同归于尽救回了林。一阵能量波动后**ボス**复活，为父亲报仇！之后护送林回家，任务完成。

这次到了维纳斯的世界。征得**ビーナス**及神殿外**オゾヒア**同意，可以出城了。出城门往北有一小村，村里有个叫**アントニー**的，直觉告诉主角有一些事会发生在他身上。村右的山洞有不少地方安置了铁门，看来有贵重物品保管着。一路前进，找到了出口，却发现通往**ビーナス**神殿，再次拜见**ビーナス**后回到山洞。在第一道铁门内打倒一只寄居蟹后得到一把钥匙，这下那些铁门内的宝物都能拿到手了。回**ビーナス**城，与**オゾヒア**交谈中得知城外东北方突然出现一座火山。受她所托前去调查，在进入火山后发现**アントニー**一直在后面悄悄跟着。不动声色，一直到出口处，正要打开中间那口宝箱时，**アントニー**一现身，并强行夺走秘宝。

追！追至神殿，不见其踪影。稍待片刻，他也赶到了，跑得这么慢还敢当贼。莫名其妙地与**ビーナス**动上了手，要当心她的**ほのお**攻击，另外她高度的回避率也相当头痛。解决了她，城里不再有平民百姓居住了。

下一目的地也只有唯一的村子。再次遇上阿波罗，被告知要取得这个世界的秘宝，就必须赢得“赛龙”项目的胜利，赶快去挑一条中意的龙吧（当然价格越高的，跑得也越快）。千万别轻视这个比赛，途中会遇上不少难缠的敌人。在取得胜利的同时，也得到了秘宝，这个世界的任务完成了。继续！

看起来象是到了江户时代，共有5座建筑物。**えと**城中的桥上聚集了一群武士，似非善类。上前询问，一言不合即大打出手，幸好一个叫**おたま**的女子前来解围。**おたま**就住在城东的村内，出于礼节总该去拜访一下吧。而后赶回**えと**城，与武器店掌柜**おやじ**见个面（绕过柜台交谈）后来到城东南的港町。顺便问一下**でんぱろ**就可以直接上船去了。在船底舱撞见**おたま**村中的老师**ローニン**与**おたま**在此幽会，原来他们是一对恋人。聊了几句带上**おたま**去见大名，大名府位于港町以西。见过大名，忽然一大帮人出现，一番纠缠，被**おたま**带回家中，随后**でんぱち**也赶到，但已身负重伤。他让主角去找武器店老板**おやじ**，不料扑了个空。在店内

发现间地下室下去瞧瞧。不料此举令得主角们在无意中听到了**えちごや**和**しょうぐん**的密谋。正想听个究竟，已被他们发现，**えちごや**害怕泄密，企图灭口，结果当然是以失败告终。回到**おたま**村，留下**おたま**照顾**でんぱち**，由**ローニン**出马帮助消灭元凶**しょうぐん**。

不出意外，在其城堡中轻易打倒他后，**しょうぐん**唤醒**おおごしよ**，在屋顶与其展开一场惊天动地的决斗。（顺便提一句，调查屋顶上的鲤鱼状雕塑即与之战斗，有什么作用就不知道了）

打倒了**おおごしよ**，即可前往下一世界。除了一个山洞**いじわるなダンジョフ**以外什么也没有。山洞入口附近可以得到秘宝**てんしのつばさ**，作用是移动至曾去过的村庄。洞内可拿到**グングニルのヤリ**，攻击力极强，建议配给机器人，这样可以使用任意次。出口处的妖精会问你是否要出洞，真是废话。

终于到达了天界。其中**オーディン**神殿连接了两块云层，而要通过只有打倒奥丁神，不过此后再也休想复活了。到了天界另一半，找到东北方的梯子，继续前进。

又见到了**アポロン**，这次他再也不提供任何帮助，相反还派出手下的神鸟袭击主角们。虽胜出，秘宝却被一抢而空，同时也见到了从前的朋友**カイ**，**おたま**等，还有……父亲！在与父亲的交谈中得知秘宝并不是只有76件，还有一件就在这个世界的某处，前面不远处就是**さいごのまち**，买装备，睡个好觉，去东南方的山洞寻宝。洞内并不复杂，最深处有一台**デスマシーン**机械守护着最后的秘宝**めがみのしんぞう**。拿到手以后回到与阿波罗见面的地方，进入天之柱，一直来到阿波罗面前。阿波罗很强大，要战胜他实属不易。但主角们已经历了那么多次惊心动魄的战斗，不会就此放弃的。先不必急着攻击，等待几个回合后（为避免浪费，可选择逃跑指令）他变身成战斗模式，可以发起进攻了。仔细分配任务，耐心与其打消耗战，胜利属于我们。战斗进入尾声，阿波罗已被打得狼狈不堪，“但顽固的敌人”却想与主角们同归于尽，幸父亲发觉，上前替主角们挡住了致命的一击。阿波罗倒下了，父亲也倒下。此时**めがみ**复活，并告知只有摧毁这儿的防御系统才能使一切都结束。暂时告别父亲，与**めがみ**一起去完成这最后的任务。找到防御系统后，发现有两套，于是与**めがみ**各自对付一套。轻松地就达成了任务（以魔法攻击将极其有效），告别**めがみ**，乘上左边的“电梯”回到与阿波罗战斗之处，此时父亲已经复原了。又回到了故事开始的地方，这次父亲再也不会离去，永远在一起了！

## ★游戏中应注意：

1. 既然名为《秘宝传说》，游戏中当然会得到大量秘宝。其中大部分可装备，不用实在可惜。

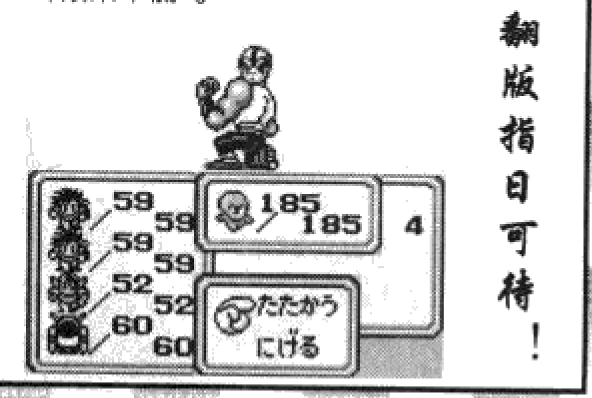
2. 主角们种族共有：人类、超人、机器人、怪物四大类，成长方式各不相同。

怪物：吃肉成长，肉块可在战斗后得到。

人类：不断地战斗。

机器：完全依靠武器装备。而可装备数量有限，注意合理配置

超人：战斗后随机产生，但更依靠武器装备（例如攻击力低，但装备武器后实际战斗效果不低）。




翻版指日可待！




# SA・GA3 时空的霸者

●厂商:SQUARE ●类型:RPG ●容量:2M
●发售时间:91 年●编号:GB2026

★"SA・GA"系列是史氏专门为掌机所制作的 RPG,亦是 GB 是优秀的系列之一。

| 行走中: | 战斗中: | 飞船上: |
|---|---|---|
| アイテム道具 | たたかう战斗 | はつしん驾驶 |
| まほう魔法 | にげる逃跑 | エンジン引擎 |
| のうりょく特技 | おまかせ自动 | ワープ时间机器 |
| ステータス状态 | ぶき攻击 | ぶき飞船武器 |
| そうび装备 | のうりょく特技 | オプション其它设备(包括复原器) |
| おまかせ自动 | まほう魔法 | |
| セーブ存档 | アイテム道具 | |
| | かわす放弃 | |
| | まもる防御 | |

当大家熟悉了这些常见指令的中文对照后,就可以开始本篇攻略了!

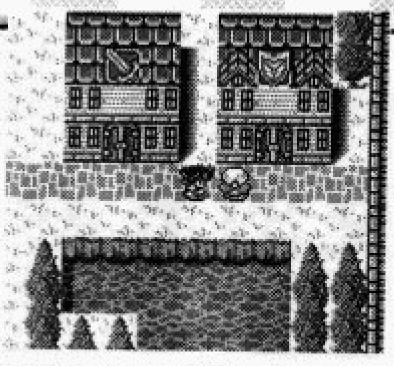
为 4 位主角取完名字后,便进入了魔界塔士的世界。本以为会是长长的序幕,却不料不问青红皂白,一上手即与敌人干上了。胜利后,发出原来是电脑模拟出的假想敌人,怪不得这么简单。而后被一老人带到村子西边的神殿,交谈后来到飞船舱内,不过现在还无法开动,只好离开。先在村子周围打几杖,等到 level up 到 5 级左右(安全第一),就可以去大陆北方的塔了。至塔顶,得到一个魔法**ムオン**,给任一人装备上,然后离开塔,在野外使用**ムオン**魔法,便会从天而降一座浮岛,可控制它载着主角们去别的大陆。

一直往南飞,可看见又一座塔,但不让进去。在塔西北方(即神殿西面)找到一个山洞,进去后发现原来是一个村庄。来到下方的屋内,与中央那人交谈,得到一个飞船装备。回神殿,却发现路口为一怪物所阻,打败它后进入神殿,在进飞船前,第 5 人离开。将刚得到的装备装在飞船上之后,发现时间机器能开动了,可以去**かこワープ**,不容置疑,出发吧。

走出神殿,在东边的森林与一老人交谈后,他离去。用**ムオン**魔法往南飞,到一个山洞,在打败一女子后,成为同伴。继续深入,见到敌头目后,与之战斗(使用第 5 人的雷系魔法攻击相当有效)。若战胜,则可得到一




◀游戏一开始就有许多同伴。



件飞船用的武器，回飞船（在山洞以西的村庄内道具屋可得到一个秘宝，装备在飞船上成为复原器。进入操作台右边暗室，可见到一架机器，屏幕显示的那个角色会在站上去后恢复原形）。

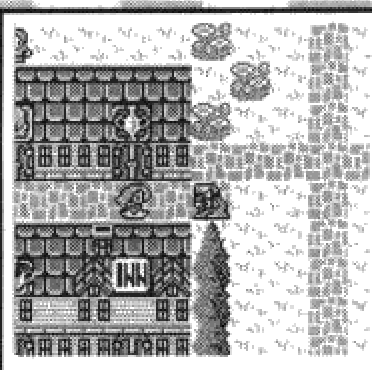
回飞船后，却发现被自动带到山洞村庄内的屋内，与中央那人交谈可得到**サモン**魔法。再次返回飞船，回原时代，去山洞村庄，与下方屋内的人交谈得知此地的海上出现一座城堡。有必要去调查一下（同时得到**とうのかぎ**），但现在还不能去，先去一趟原先不让进的塔（村东南面）。来到塔顶，战胜头目后得到一把钥匙（**カオスのかぎ**）。随后来到海边，面对海使用魔法**サモン**，于是主角们被一气泡包围，来到海上（用 A 键切换“海面”或“海底”，B 键上岸）。潜入海底，来到那个城堡处，找到入口。进入后使用钥匙打开里面的大门，经一路厮杀，来到头目处。与之战斗并取得胜利，可获得飞船的武器及时间机器配件各一件。

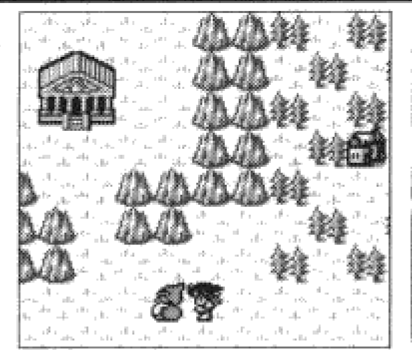
回飞船，乘时间机器出发去**みらいワープ**。出得神殿，往南至一塔，而后往西，来到一处小岛，上岸后发现是一块墓地。调查第 2 排左起第 3 块墓碑，它居然移开了，出现了一条石阶，于是众人来到了地下的村庄。在有星号标记的屋内与操作台前的一人对话后，出村来到北方的一座现代化城市（周围布满了雷达）。在同样有星号标记的屋内与人交谈，第 5 人加入，并得到了**ロケットベルト**。在屋内的宝箱里还可得到一个秘宝**カプセルホテル**（装备在飞船上为睡床，可作为免费的客栈使用）。去城北的海底小屋内，得到了**つうしんき**。回神殿处，至上方桥的尽头处使用道具**ロッケトベルト**，于是登上巨大的移动岛，来到一处云雾笼罩的山上。

在附近镇内更新装备后，向北方的地底宫殿出发，在这里找到了重要道具**リモコン**。而后沿山路来到一处山峰，进入山顶上的塔内。至顶层突遇一个怪物，于是众人追上去痛打一顿，却一不小心掉下楼去，只有第 5 人幸免，只见他独自一人，找出墙上的隐藏门，来到魔王**ミロク**处并与之战斗。众人赶紧追上楼去，找出隐形门，来到**ミロク**处，发现**ディオール**已被打倒。众人热血沸腾，冲上前去，奋力打倒了**ミロク**，得到时间机器配件一个。离开此地后，使用道具**つうしんき**后，地上的神殿倒塌，飞船终于摆脱束缚，现出真面目。再使用**リモコン**招来飞船回到了地上，来到都市。博士将**ディオール**修理（原来是机器人，白为他担心了）好之后，来到飞船上，开动时间机器，去**じくうワープ**。突然飞船发生故障，下飞船，跟着**ディオール**来到附近村庄。通过与村民们的交谈得知，在这个世界是不能使用**ムオン**和**サモン**魔法的。过桥后，来到一个村庄，发现这儿除了**エイタール**和几个木乃伊，其他村民都似乎中了定身术无法动弹了，也无法说话。与**エイタール**交谈后，来到屋左的菜园内，越过一处损坏的栅栏，到尽头调查那棵树，得到了**またたび**。来到村北方的洞窟内使用该道具，推开阻路的木乃伊，来到头目处，打败它后众人得到**ろうやのかぎ**。




◀敌人的造型多可爱！








RPG 的魅力?

进入右上角的大门，与**ネメシス**交谈后，她加入。再回到南面的村庄，发现村民们已恢复如常，回东边的村子，坐船出发去下一站。

上岸后去西面的山界，在里面除找到了**メーザーほう**外，还遇上了头目**ベリアル**。胜利后去北方的镇，与**シャルル**交谈，而后来到西南方的宫殿，发现有一头龙挡住了去路，在打倒它以后，仍是不肯让路。这时，幸好刚才在山上救的那人赶来带走了龙，众人才得以进入。途中可得到**まもののむくろ**，其后遇到的几个机关，只要推动石头堵上水流即可。当所有机关都破除后，宫殿旁的水域内的水全排干了，可以通行了。乘上飞船，正要往北飞，却被一阵旋风卷入风眼，飞船坠毁。众人侥幸生还，发现原来是条巨大的沙蚯在作怪。干掉它后，没了飞船，只有先步行至北边的村庄再作打算了。

在村内却意外地得到了一艘新的飞船，同时在博士屋内更找到了新的引擎和武器**ステルスバリア**（装备上可不遇敌）。此时已可不受水的限制，只不过还不能越过山，此后要去的是风之眼右方的山洞，交谈几次后，道具商、魔法商加入。此地右方海上有一岛屿，在岛上的村内可收武器商人，并得到圣剑**エクスカリバー**。而后去海上的云之国，与国王交谈可得到通行证（**つうこうてがた**）及飞船武器**タキオンほう**。与国王前的那人交谈，防具商加入，至此飞船内可谓一应俱全了。

来到海上一座小岛（占地 4 格）。进入岛上的村子，将通行证交给守卫，第 5 人离开，**ディオール**再次加入。进入异次元入口，来到异次元空间，西南方的蘑菇丛中有许多道具，包括重要道具**まがたま**。进入附近山洞，发现是一片沼泽（会不断减血，注意回复）。先别急找出口，此处可拿到好些道具。另外可找到一个黑色卵形入口，进入后发现是个秘密宫殿，在此可找到**メビウスほう**及**せいみるオイル**。找到出口，来到一处村庄，但无论哪个村民，一交谈即开战。其实只要使用第 5 人魔法**メタモル**，将众人变成怪物模样即可。与长老交谈后，往西至两座并排的塔，在塔内拿到了**かがみ**。继续往西，至桥处与守桥怪物交谈，骗过他后上桥，离开异次元。在镇子右下角屋内与男主人交谈后，得到了**つるぎ**。而后去村东南方的山洞，见到头目**ボルボック**，此时**ディオール**出现，破坏了机器，众人则与头目战斗。胜利后得到**ひこうエンジン**（最强马力的引擎），而后**ボラージェ**加入，这时又能登上飞船了。回飞船，若手头有**ムラマサ**，可与武器商交换得到**まさむね**（剑）。打几战之后再去见武器商，他会用**つるぎ**、**かがみ**及**まがたま**造出一把剑**くさなぎのけん**，至此三把最强的剑全部到齐。至于剩下一人的武器可用**ソロモンソード**代替，威力也很强，而防具商则会把**ちょうごうきん**打造成**イージス**。

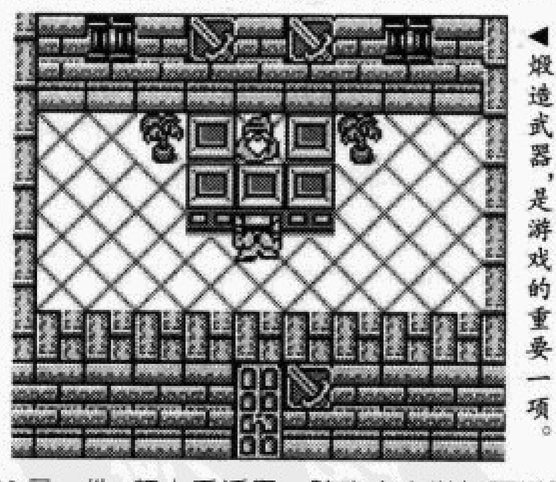
乘飞船至左下角（异次元出口下方）一个群山包围的山界（所以得乘飞船去），来到山顶一个类似回复点的机关处，踩动机关，

于是飞船前来，众人赶紧逃到水底。飞船将山峰轰开，出现一条水路，找到一个扶梯上得岸来，来到山顶上的大魔宫。至二楼处有一个机关，通过踩动可改变隔壁房间地板的排列分布。而后从该处一个四方格的右下角一格跳下，正好落在一楼水池中的台上。进入其上的旋涡内，继续前进，途中打败了**テイール**后，便来到大魔王处。发现竟然是**ソール**（哪儿见过?），与之战斗，此时他不会攻击，放手攻击即可。随后**ラクナ**出现，将**ソール**吸入体内，这才是真正的大魔王，能否打赢看你的水平了（在与**ラクナ**的战斗中，当它少了一定的HP后，飞船赶来援助，而后它还会变一次身），之后就是大结局了。

# GB 乐趣尽在其中！沙加之要点与秘技！

本游戏共有5大种族：人类、怪物、半人兽、超人机器，当吃下战斗后得到的怪物肉块或零件，可变成各个状态。值得注意的是，吃零件时千万看仔细，一旦吃错会变成机器，HP只剩下可怜的一点点，MP更为0，死路一条。

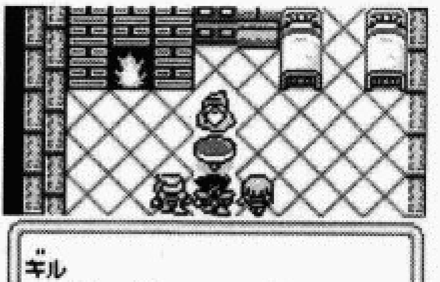
**迅速增长攻击力、HP：**此技且不需刻意练级。先令某一人吃下零件，变成超人系**サイボーグ**，而后去购买现代武器（有弹药限制，用一次少一发的那种）。每次只买一发，装备上可见到HP、攻击力均增长几点。战斗中使用后再买，再装备（会发现原先增长的HP、攻击力还保留着）。再用掉，如此可迅速增长，且增长幅度随武器优劣而有大小不同，从最初的**かえんビン**（燃炸弹）、中期的**さいるいガス**、直至异次元世界可买到的究极武器**かくぼくだん**（核武器）。另外即使战斗中使用后立刻逃跑同样有效。最后要注意的是：HP绝不止999，攻击力也不止99，只是不能显示而已。最终可达到的HP为2800左右；攻击力么，装上最强的剑，打大魔王，一击2200点左右，会心一击更有4500点！



◀锻造武器，是游戏的重要一项。

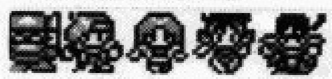
**好用的武器：パイルドライバ**，25000元一件，超人系适用。随攻击力增加而增强威力，可用至最后的异次元，最强状态时一击1300点左右。

**关于宝物：**在游戏中，可找到许多以**いし**结尾的道具，别丢掉，有大用。在后期，飞船内的商店处，可用来交换强力的装备，甚至通过两两不同组合，炼出强力的魔法来。

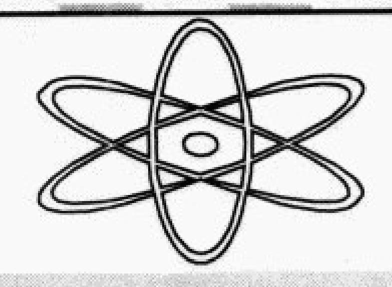



▶这是在民家中吗？看来有些重要的情报可以获得呢！

**关于魔法：**本游戏中，主角们的魔法并非通过练级学得，而得去魔法屋购买，或根据剧情得到，必备的为以下：**クアル**，回复HP，1级；**クアルラ**，回复HP，3级；**クアルガ**，回复HP，5级；**テレポ**，次元魔法，用于从迷宫中脱出；**エスナ**，解除一切异常状态；**ヒーラー**，全员回复HP。



# 魔法阵グパクル



**这是 TAKARA 公司于九五年推出的一款带有 RPG 因素的游戏，内容主要是做游戏，类似的还有《蜡笔小新 3》和迪斯尼公司的《米老鼠 6》。**

## 这些玩起来不并轻松的迷你游戏将会令大家十分投入！

本节目共设计有十种迷你游戏（**ミニゲーム**），丰富有趣，但游戏规则全是日文，很多玩友因此伤透了脑筋而无法进行游戏，现将游戏规则介绍如下：（难易为：A→D）。

1. **グルポカじゃんけん**（难度 C）：通过猜拳胜负来攻击对方，这种猜拳是小孩们常说的石头、剪刀、布。屏幕左右方分别是你与对方的拳，当画面显示出双方的手势时，你必须以最快的速度决定你是胜、负或是与对方相同，同时按 A 键攻击或 B 键防御。胜了必须攻击，负了必须防御，否则都将损失一格 HP。若反应不够快则可能本来胜了来不及攻击，负了来不及防御或完全判断错误。因此要眼明手快方可轻松战败 COM。

2. **ぐるぐるメモリー**（难度 D）：这是一个在许多节目中都有的游戏，即按 COM 所指定的画面顺序重复指定一次，当然不能出错。例如 COM 指定主角、主角、女孩、老头、女孩、国王、老奶奶、老头、主角或更多，你必须记住这个顺序再重复一次。

3. **げきりゅうをこえろ**（难度 A）：越过四条小河并趁河对面的门打开时跳进去便可，注意上下跳跃均可。

4. **きたきたダンシング**或**さっぱダンシング**（难度 C）：跟着老头跳舞。老头共有四种舞姿，当见他双手往某方摆动时，你必须按上下左右跟着他的双手摆动方向，也必须做到反应要快。

5. **パネル パズル**（难度 B）：在限定的时间（最高 1 分 20 秒）内按右图所给图形拼好左图便可。

6. **はやおしピンポーン**（难度 A）：抢先指出屏幕下方提示的卡通画。但难度为什么这么大，其一提示为日文，其二屏幕中有多达 20 张卡通画，而且 COM 也会与你比赛，你必须比 COM 先指出才行。必须要靠记下指令才战胜 COM。例如：**ニケのしょうめん**就是要你指出一张主角正面的画；而**ニケのみぎむき**和**ニケのひだりむき**分别是主角右侧、左侧的画；**ククリのしょうめん**、**ククリのひだりむき**分别是正面、左侧的小女孩；还有其他的，光看提示就头痛，更别说找，而且要比 COM 快，所以难度很大。

7. **しりとりキンダ**（难度 B）：相当于汉语里面的词语接龙。屏幕上共有 9 幅画，每幅都有名字，如老头**キタキタおやじ**、眼睛**マホウのめ**、猫**メケメケ**、狗**いぬ**、蛋糕**ケーキ**和**ジョウギ**、**ぬま**、**ルビーよろせい**、**ギップル**。起初 9 幅画是扣着的，先翻出一张，例如**いぬ**最后一个假名是**ぬ**，你必须从余下的 8 张中翻出**ぬま**，接着是**マホウのめ**、**メケメケ**等等。当然若翻错了，COM 会提示你这张代表什么，你必须记住，等轮到该翻这张时就翻出来。翻错了，就该 COM 来翻，你必须使翻对的数目大于 COM 才算胜利。不过电脑随时可能耍赖，一次性全部翻完。不过你若熟记了这些日文名，难度便会降成 D 了。

8. **わなげーむ**（难度 D）：用反弹的光圈射击小狗。该游戏不难，唯一提醒的是只有经反弹一次后的光圈才可击中目标，若目标在第三层必须“上”移动至上线，若目标在第二层必须移动到下线方能击中目标。

9. **ボンバーうおー**（难度 C）：丢雷管，你与对手分站左右两边，两边合计 5 颗雷管，按 A 丢至对方，若丢到对方身上，则失

HP 一格，直到对方 HP 耗尽为止。若动作慢了 5 颗雷管全被扔至一方，则那一方负，不管 HP 有多少。因为全部 5 颗雷管一次性炸掉了。

10. **ラストバトル**（难度 D）：你只能在中间上中下移动，若左边或右边有敌人接近按 A 键清除掉，直到对方 HP 减为 0。若动作慢了，被敌人碰到则会损失 HP 一格，要避免腹背受敌。

本节目虽说尽是做游戏，但却含有许多 RPG 要素，必须与人一一对话，否则仍不能将游戏进行下去。因为该节目中对话部分比做游戏要多好几倍，不懂日文的玩友几乎无法玩下去。下面就将游戏流程介绍给大家，爆机可能性就近乎成 100% 了。故事流程很简单，游戏中共 8 个地点，一个村、一个城、一片森林都算一个地点，以示简化：

地点一，右上房间做游戏⑧，收一女孩→地点二，做游戏②，见到国王⑦（指游戏⑦，下同）→地点三，进右边一房间，回左边一房屋内收回女孩→地点一，右边第三间房⑧，升级到 L2→地点三，右边一小店内买钢剑→地点四，与猫战斗①，升级 L3→地点五，宴会上⑧，升级 L4→到左下角房间内入男澡堂，到后院与女孩对话，再到中间一房屋内与两个人对话，左行出城→地点六，③、④→地点七，进入后回到地点三，在右边一房间内②，再去左边原先进不去的房间，升级 L5，再加右边②→地点二，同国王对话⑥→地点七，对话后→地点五，从右边出口出城→地点八，山洞内第一层左下角⑥，右下角⑦，升级 L6，左上角⑤，到中间一个牢门处入第二层，右下角⑦，升级 L7，⑥，再到右边过牢门，入右边的山洞③，第三层找钥匙，笔者玩时在右上角的宝箱内（共 6 个），去开牢门，为救女孩，必须做①⑨⑩，救回女孩后再做④，全部流程结束。

本节目续关方式为密码，共 17 个字母玩者可自行记录。现提供一个离通关最近的密码，祝玩友们早日爆机：**ミキョチヤウ・ムュワ・モアアアリノ**。

# 妖怪口袋（红）

●厂商：任天堂 ●类型：RPG ●容量：4M




**移动中：**

●**ずかん** 图鉴 ●**データをみる**资料
●**なきごえ** 鸣叫声●**ぶんぷをみる** 分布
●**やめる** 退出●**ポケモン** 怪物同伴
●**つよさをみる** 状态●**ならびかえ** 队列
●**キャンセル** 取消●**どうぐ** 道具
●**つかう** 使用●**レポート** 报告（存档）
●**すてる** 丢弃●**レッド** 角色状态
●**せってい** 系统：可设定讯息速度、战斗画面、作战规则。

**战斗中：**

●**たたかう** 战斗●**どうぐ** 道具
●**ポケモン** 怪物同伴●**とりかえる** 更换
●**つよさをみる** 状态●**キャンセル** 取消
●**にげる** 逃跑

## ★要点★

1. 收集怪物最稳妥的方法是先将怪物 HP 打至最少，再抛出**ボール**，多半成功。
2. 玉虫村 SHOP 中出售宝石（いし），针对不同怪物使用不同属性宝石，可使之进化。
3. 游戏途中会得到一台探宝机，使用后若一定范围内有隐藏宝物机器会发出蜂鸣声，仔细搜寻吧。
4. **イーフイ**喂以不同属性宝石，进化后状态也不同（共三种）。
5. 妖怪之笛（**ポケモンのふえ**）在战斗中也可使用，可唤醒己方被催眠的怪物。

# PM 完全攻略！收妖怪的行动下面正式开始！

“喂，当心草丛里！”这个声音的主人是奥基德博士（**オーキド**）。

正当少年红（**レッド**）要独自出村，博士叫住他，并告知草丛里栖息着野生的**ポケモン**（**ポケットモンスター**的略称）。除非身边带着自己的**ポケモン**，不然会很危险，当下不由分说，将少年带到了他的研究所。

故事就这么拉开了序幕，玩家所扮演的角色就是名叫红（**レッド**）的少年（当然名字可自取），住在马萨拉村（**マサラ**）。跟随博士到达研究所，同时也遇上了博士的孙子，另一位名叫绿（**グリーン**）的少年，博士让红在他所拥有的三只**ポケモン**中任选一只相赠（三只**ポケモン**分别为：龙、龟和植物系的怪物，均能有两次进化），好好挑选吧。挑完后，绿也挑了一只，并提出挑战。作为开盘战，先熟悉一下系统吧。而后他离开，但看样子，以后免不了会再次与他打交道。

辞别了博士，可以离村了。果然如博士所言，草丛里确实藏有不少怪物，好好练一下级吧。很快便来到了永恒村（**トキワ**），在 SHOP 里，从店主手中得到**おとどけもの**。连忙赶回研究所将它交给博士，于是指令中多出一项**ずかん**（图鉴），这意味着可以开始着手收集**ポケモン**的工作了。顺便再去一趟邻居家，拿到**タウンマップ**（镇子地图），可以正式出发了。

一路向北行进，一间大屋挡住去路，只有通过常青森林（**トキワのもり**）才能找到出路。在森林里会首次遇上**ポケモントレーナー**（怪物教练）这种身份的人，而与之交战是见识大多数怪物的重要手段，所以千万不要错过。

红走出森林，发现已来到尼维村（**ニビ**）。村里建有一座博物馆，只要花 50 日元就可进去大开眼界一番。另外红还发现有一间屋子标有 GYM 记号，推门而入才知道这个世界的八位首领（**リーダー**）之一住在这里。不过红才不理会那些，相信自己的实力，果然很轻松就打败了他，还得到 34 号机器以示鼓励。

在雕像处发现绿的签名，才知他已先到一步，并且也打败了首领。此时村右的道路可通行了，但一路上危机重重，好容易摆脱怪物教练们的纠缠，来到欧基米山脚下（**オツキミやま**）。洞门口有一间 POKE 内会遇上一个卖**ポケモン**的，虽然以后可以通过其他方法得到，但早一点培养总不是坏事，虽说要多花 500 日元（此**ポケモン**位列 129 号，当前素质极差，但至 20 级摇身一变，厉害非常）。

红来至洞内，一面战斗，一面前进，虽有点累但收获不小。途中所得各宝物中有一名为月之石（**つきのいし**），能使某些物种立即进化。在打败这里的首领后，他会让红从他身后两块古代物种化石中选一块（有大用，妥善保管）。出了山洞，便是宝兰村（**ハナダ**）。不出所料，第二位首领在此，上门去好好请教一番吧。村里开有一间自行车商店，不过绝对是买不起的。

正要过村北的桥时，遇到了久违的绿，不免又要“惺惺相惜”一番。幸好红未曾搁下武功，仍然取胜。过桥后来到海角的小屋（**みさきのこや**），见到了变成怪物模样的正木（**マサキ**）。交谈中得知他已造好一架机器来使他恢复人形。答应帮助他后，正木走进那台机器，而红则去操纵桌上的主控电脑。一阵噪音过后，正木成功地恢复人形走了出来。为表感谢，他送给红一张船票（**ふねのチケット**），难道可凭此乘船游览一番么？带着疑问，红回到宝蓝村，发现右面屋门口的警卫让开了路，进去瞧瞧。哇噻，屋内是一片狼藉。询问了主人后得知有一人来捣乱，而后又打破了墙逃走了。红立刻追上去，果然在屋后发现了一个形迹可疑的人，未谈几句就露真面目，红毫不客气地教训了他，并从他身上“搜”出了 28 号机器。

一路往南看到了两间屋子，不过通往棣棠村（**ヤマブキ**）的路已被封锁，先走地道吧。穿过隧道，再经过一大片草地，到达枯叶村（**クチバ**）。村里某间屋内可得到对换卷（**ひきかえけん**），若回到宝兰村，向自行车店老板出示的话，会得到一部崭新的自行车，这样走路就省力多了。而村里另一间屋内则会得钓杆，作用不用多说，使用方法则是面对水域使用道具"钓杆"。

红发现村里有一个港口，这下船票可以派上大用了。出示船票后来到一条豪华的游船上。船舱内的旅客有相当数量是怪物教练，小心应付。在船长室门前的通道内再次碰到绿，战斗结束后再去找船长。耐心听完他一番话后，很高兴地把他珍藏已久的01号秘传机器（**ひでんマシン**）交给红。离开船上岸，船起航了。将此宝物装备上，便拥有了间切能力（**いあいぎり**，作用：毁树开路，使用方法：调出**ポケモン**指令，在所装备的怪物处便会出现此指令）。还记得村里有间BOSS屋么，现在可以进去了。

由于拥有间切能力，可去的地方很多。但红还是决定先去村右的山洞（**ディグダのあな**）。穿过山洞发现有一小屋，若目前怪物拥有种类已达10种，便可从屋内人处得到05型秘传机器（能力：闪光，**フラッシュ**；作用：发出耀眼的光芒）。再次回到宝蓝村，往右出村，一路经过9号、10号地区来到岩间隧道（**イワヤマトンネル**）。洞内一片漆黑，那就来点光吧。使用闪光，果然一片光明，找出口吧。所幸洞内并无首领，略费周折出得洞来。

美丽的锡安村（锡安）。村民为悼念亡灵建造了一座妖怪口袋塔（**ポケモンタワー**）。红又从一村民口中得知富士（**フジ**）失踪了，于是决定去寻找他。考虑一番，红认为那座塔有很大嫌疑。在塔2楼得知要使此塔内的幽灵现出原形，只有依靠西尔夫之铲（**シルフスコープ**）的力量。但这个宝物在哪儿呢?看来不会在这个村里。红从西面出村，在8号地区发现了另一条地道（**ちかつうろ**），并且通往玉虫村（**タマムシ**）。沿地道到达该村，在游戏中心的柜台旁找到一名怪物教练。打败他，他会逃往楼上。调查墙上那幅画，发现是个隐藏的机关，开动后出现了一条通往2楼的阶梯。拾阶而上，在某层打败一位怪物教练后再仔细盘问他，会乖乖地交出一把电梯钥匙（**エレベータのカギ**）。来到电梯内，选择目的地4楼，而后打败门卫，就见到了首领神（**サカキ**）。一番较量，勇夺西尔夫之铲，赶快回锡安村吧。

再次进入妖怪口袋塔，这下幽灵都露出了原形。在五楼通往六楼的阶梯旁遇上一个30级的幽灵，不过也照样无所遁形，用超能系（**エスパー**）招式"喂"它很管用。在塔顶找到了失踪的富士，一起回到他家中，同样有贵重物品相赠。这次是妖怪口袋之笛（**ポケモンのふえ**），有经验的玩家应该猜到了作何用处。还记得锡安村南的水上栈道吗？那儿有一只贪睡的懒猫躺在地上挡住去路，用笛子去吹醒它。这下它醒了，可也生气了，免不了乱斗一阵。之后在路上的一小屋内又得到一支神奇的钓杆（**すごいつりざお**），比以前那把好用多了。

一路来到石竹村（**セキチク**），第5位首领在此"恭候"多时了。他的手下都是些好玩水晶球、故作神秘的变态。另外在BOSS屋内有一个看不见的结界，红只有沿紧靠右墙的路从他背后绕过去才能与之交战。如果红拥有的**ポケモン**数量已达50种，则可去村口外屋内二楼，会得到一宝物学习装置（**がくしゅうそうち**），作用则是多得一些经验值，具体情况玩家可自己研究。

下一个目的地是玉虫村，左上角屋内可得02号秘传机器，只有鸟类能装备（能力：**そらをとぶ**，作用：瞬间移动至曾去过的村庄）。要玩游戏中心的老虎机，就得先去一趟酒吧，从一酒鬼那儿拿一只用来盛硬币（**コイン**）的口袋，再去游戏中心柜台处购入硬币就可以了。而中心隔壁屋内可凭所持硬币换取相应道具或**ポケモン**。去村里的SHOP中，一直上到顶楼，货架上共

陈列三样道具，可分别与屋内人换取三种不同的机器，但必须多买一个第一种道具备用。

往右出村，将此道具交给警卫，这下他放行了，于是红来到棣棠村。村里有一座高11层的大厦，在3楼会得到钥匙卡（**カードキー**），可以打开那些门。再次与绿、神交手，之后与屋内人交谈，可得强力球（**マスタボール**，最强力的**ボール**，只此一件）。出了大厦，BOSS屋门前已无人阻挡，这下又有仗打了。村里还有另一间BOSS屋，不过是假冒的，若有兴趣打败里面的首领，可从两个**ポケモン**中任选一个。

来到石竹村，去村上方狩猎区（**サファリゾーン**），花500块钱买入30个守猎球（**サファリボール**）去狩猎吧。这里的怪物都不错，值得一提的是水池里的迷你龙（**ミニリュウ**），别看现在弱得象"面瓜"，待两次进化后包管你大吃一惊，绝对值得培养。还有不少其他怪物，是别处绝对没有的，用心捕捉。对了，捕捉时共4项指令，其中**エサ**是喂饵，**いし**则是拿石头砸，对不同怪物必须采取不同手段才能顺利捕到（例如迷你龙就得先喂一次饵再捕捉，包管手到擒来）。在狩猎区内先找到一副金假牙（**きんのいれば**），出来后把它交给POKE右侧屋内的人，他会很感激地把04号秘传机器交给红（能力：蛮力，**かいりき**；作用：力量爆发推动巨石；装备：兽类），并让红再去找狩猎区财宝屋（**トレジヤー ハウス**）里的人。只好再花500日元，找到后会得到03号秘传机器（能力：乘浪，**なみのり**；作用：下水；装备：水生类），这下又有新地方可去了。

从村南下水，一直游到孪生岛（**ふたごじま**），穿过岛上山洞。洞内机关须用**かいりき**能力推动岩石，使之落到最下层，等到2块都落下并阻住水流，就可出洞了。另外洞内还有一头凤凰，动一番脑筋争取"登用"吧！再次下水，游至绿村，第七位BOSS就在此。村内的研究所，可将以前获得的化石（**カセキ**）或琥珀（**コハク**）通过一系列高科技技术提取细胞培育出史前怪物，其中化石培育出的可进化。BOSS屋有锁把关，先去屋左的楼内找钥匙。那些雕像是用来控制门的开关的，反复摆弄，终于到手了秘密钥匙（**ひみつのカギ**），可以进BOSS屋了。打败BOSS卡拉（**カッラ**），沿上方水路回到了红的家。

现在该去哪儿了呢？对了，是永恒村。还记得么？早就发现了BOSS屋，但始终不让进，现在应该可以了吧。又是神！不过这次他及其属下的实力确有提高，不可掉以轻心。打败后别忘了再次交谈，而后他就……消失了?!

至此，红已打败了全部八位首领，但还不算完。向西北方的影子村走（**セキエイ**），路上会遇上绿。他的众多强大妖怪中要数**リザードン**最为厉害，不过只要属性相克，也是极其简单的。

到达宫殿后，向各卫兵依次亮出自己苦心战斗才获得的各枚勋章之后来到迷宫内。机关同样要推动岩石压住才行，而仔细寻找会发现一头火凤凰，登用！终于到达影子村，这儿可购物、休息、很照顾玩家吧！补充道具后，上路。

进入屋后门内，这儿是第一道关卡。天哪，才第一位就这么厉害。若没有50级以上的实力，关机重来，练级！等到实力大增，再去挑战，经过连续四道关卡后，就要与绿进行最后一场冠军争夺赛。经过一阵天昏地暗的拼杀，终于打败了绿的六十级恐怖妖怪。这时博士赶来，宣布红成为新的冠军，之后就是大结局。

不过在STAFF画面后再进入游戏，取回进度，发现在出发地萨卡拉（**サカラ**）。来到宝兰村，过桥后下水，到一山洞口，进去后发现全是超强的怪物，而最深处更有一头70级的怪物，赶快"登用"吧。另外从宝兰村东面出村，到右上角，有一条河流。下水会一直来到无尽发电所（**むじんはつでんしょ**），里面可捕获一头50级的怪物。努力去完成大图鉴吧，全部共150种。据笔者所知，至少需2位玩家通过通信交换才能完成，所以笔者无法知道完成150种后的结局会否有不同。（完）

# 圣斗士星矢

●厂商:任天堂 ●类型:RPG ●容量:2M

本作包含了夺取黄金圣衣，血战十二宫，封印波士顿共三章的感觉内容，再加上操作系统简单明了，使得作品给玩家以“名厂出品，必属精品”的印象。例如——1. 移动时按住“B”键加速跑 2. 常用道具：ムウ“全员回复 HP、CP”，アテナ“己方一人全回复，解除异常状态”。

## 系统指令对照一览

**行走中**

按 SELECT：●セーブ存档●ソツセージ　スピード信息速度

●かいお 平时●バトル 战斗中●按 START：スタータス 状态

●こうげき 攻击力 ●ぼうぎょ防御●すばやさ速度

●そうちゃくクロス 圣衣●グラードカード 相当于金钱

●カードダス 道具（卡片）使用时在光标所指道具上按十字键，“右”为说明

●ひっさつ必杀技一览●たぃれつ队列

**战斗中**

●たたかう攻击●カードダス 卡片使用

●ひっさつ 必杀技使用（消耗 CP）●ステータス 状态

●ぼうぎょ 防御●にげる撤退

## 一同来重温多年前的名作于掌中 GB！

### 第一章 银河战争

故事从一辉抢走黄金圣衣开始，星矢、紫龙、冰河、瞬四个人决心一起去找回圣衣在竞技场东面是城户光政的家（也就是纱织小姐的家），上方有一个免费的宿屋，而在西北方的村落里可得到一副奥丁神铠（オーディン），方法是反复与村子右下角两屋内男子交谈，而后去左下角屋内，可从一老人手里得到。

去西北方的树林里，在深处发现一个山洞，但路被乱石所阻，只好先退回来，幸运的是在一棵树（有点特别的）底下找到じしん，于是四人利用地震（じしん）清除了石头，入得山洞，首先遇到黑暗天马（あんこくべガサス），合力打败后得到了黄金圣衣的第一块部件——护腕（ウェスト），接着先后遇到黑暗白鸟，仙女座圣斗士，又分别得到了两块部件——肩（ショルダー）和身体（ボディー），而后来到一个三叉口，正要往右拐，身后突然出现一块巨石，并向四人滚来，幸好及时利用拐角躲过，继续前进会见到黑暗天龙（あんこくドラゴー）和 2 个黑暗凤凰（あんこくフェニックス），若能干掉可得チュス

**トカード**（胸），在接下去的路上会发现有一个奇怪的东西，面对它使用在前面路上找到的**いずみ**，会出现泉水，再调查才知道是回复点（无限次），在以后的路上还会经常出现此物，好好利用吧，终于见到了一辉（**いつき**），四个人毫不犹豫地冲上前去，稍费周折将他打败，却不料道格拉斯（**ドクラテス**，TV 版剧情）出现，救走了一辉，山洞也崩塌了，四人从上方的出口脱逃。

来到西南方的村落，在右上角屋内遇上城户家的管家（**とくまる**），交谈一阵后，回城户家，在二楼见到了纱织小姐（**さおり**）。而后来到位于刚才那个山洞下方靠海的一个小树林，见到了穆先生（**ムウ**），他给了我一个**ムウカード**，得知有白银圣斗士正追击他们，四人立刻动身欲逃离此地，不料还是被追上，无奈竭尽全力抵抗，好不容易才战胜这帮人再次回到城户家中，与纱织见面，才得知十三年前射手座黄金圣斗士艾欧洛斯从圣城带回险被教皇杀害的年幼的雅典娜转世，而纱织小姐正是那个女婴，在一楼与管家交谈后，来到竞技场，发现大门已打开，打倒几个守卫，随后与**スパルタン**，**アルゴル**战斗，全部解决后，与贵鬼（**キキ**）交谈，四周出现了原先隐蔽的楼梯，找到正确的路线（右方楼梯），又一路厮杀，来到道格拉斯（**ドクラテス**）面前，只要打败他，就能夺回射手座圣衣，第一章便结束了。

## 第二章：

纱织被幽灵箭射中，生命垂危，必须尽快找到教皇才能救她，于是四人又踏上十二宫的道路。

在第一宫与穆先生交谈，于是他打开大门，（以后再交谈，他会为四人回复体力及 CP），来到第二宫——金牛宫，守宫的黄金圣斗士果然厉害，好不容易才打倒，看来以后的各宫不容乐观，金牛圣斗士口服心服，为众人撞开挡路石，通往下一宫——双子宫的道路畅通无阻了，不过先别急，在金牛宫外可找到**タウラス**，对闯下一宫极为重要，冲进双子宫，发现双子座圣斗士正等着，不用急着与他作战（看过原著的都知道，这只是幻影），对准右上角石柱使用**タウラス**，撞开一个洞，进入密室，得到**チェーン**（锁链）回到殿内，与之战斗，但要记住一定别忘了使用**チェーン**，于是在瞬的星云锁链穿越时空的攻击下，幻影被击灭。

接下来是第四宫——巨蟹宫，守宫的迪斯马斯克（**ティスマスク**）是个视杀戮为快乐的卑鄙无耻之徒，四人中了其“积尸气冥界波”，掉入冥界，岂料这正是他自己的葬身之地，打倒他后，去左上角拿**いずみ**，再至右方取到**しゅんれい**。使用后，众人在春丽的祈祷下回到了巨蟹宫。

下一宫是狮子宫，先去找莎尔娜（**シャイナ**），她告诉星矢，狮子座圣斗士艾欧利亚被教皇所控制，必须有卡西欧士（**カシオス**）的帮助才能使他清醒。

在她屋内找到**カシオスカード**后，向狮子宫出发。果然艾欧利亚（**アイオリコ**）根本不听星矢他们，只好先打倒他了（战斗中使用**カシオスカード**），这下他完全清醒了，在其身后找到**ライトニング**，在去下一宫的路上有两座迷宫，第一座内可找到一辉，在第二座内使用**ライトニング**，四周光明一片，继续走发现是通往白羊宫（即穆先生处）的一条暗道，不管他了，继续闯下一宫——处女宫。

处女宫的沙加果然不愧为最接近于神的人，实力强劲，各自拿出绝招吧，打败他后出现一个地洞，入内找到**シャカ**，出

来使用，道路畅通了，拿齐宝物后前进。

天秤宫无人把守拿其宝贝后走人。

天蝎宫，不费周折，只要够级别，打倒主罗即可过关。

射手宫（射手宫什么时候成迷宫了?）来到射手座黄金圣衣前，见到了艾欧洛斯的遗训，众人不禁为其的忠诚所感动。

山羊宫，守宫的是号称“圣剑”的修罗（**シュラ**），不过在星矢等人的围攻下（不对呀，书上可不是这样）很快就“五体投地”了，在通往下一宫路上可找到**エクスカリバー**（圣剑），在左上角平台正中空白格使用会出现一个洞口，进入后发现是另一条通往白羊宫的暗道（很照顾玩家嘛，不过是谁挖的呢?）

往右上角来到水瓶宫，冰河遇见了自己的授业老师——卡妙（**カミユ**），他要求留下独自迎战老师，于是三人离去，经过一番艰苦的战斗，卡妙终于败在自己弟子手上，不过冰河也给冻得直哆嗦！独自来到双鱼宫，星矢等三人仍在此苦战，于是星矢决定自己留下（不是瞬么?），单挑双鱼座圣斗士阿布罗狄，而后从魔铃手中得到**りゅうせい**（流星）。

在通往教皇处的路上四人会合。用**りゅうせい**吹散了满布的毒玫瑰，来到教皇处，正要与**アーレス**交战，遭其暗算，掉入异次元，拿到**サガ**后，回到神殿（使用**サガ**），再次与其交锋。打败后走入其身后门内，破去机关，星矢拿到了正义之盾，出来时遇到了露出真面目的教皇，原来是双子座的撒加，这次他拿出了真正的实力，不容忽视，之后，雅典娜赶来，濒死的撒加恳求雅典娜的宽恕，于是十二宫的情节告一段落。

# 第三章 海皇波塞冬（ボセイドン）

话说船王朱里安少爷在海边发现了三叉戟，于是海皇波塞冬重视人间，连降暴雨，地球岌岌可危，雅典娜亲临海底波塞冬宫殿与之谈判未成，被关押在中央主柱内，星矢等人顾不得在十二宫之战中还未痊愈的伤，赶来相救。

先消灭几个小喽罗，再打败美人鱼**テテイス**，得知要阻止再降暴雨，只有摧毁支撑海水的七根柱子，也唯有如此才能解救雅典娜，这时右边有一道门打开了，出发。

先找到**かいもん**（以后各处均按此步骤），而后来到一扇大铁门前，用**かいもん**撞开门，进去后发现海斗士**バイアン**正等在柱子前，几番狂轰乱炸，搞定。（注意及时为紫龙回复 HP），贵鬼赶来告之，要毁去柱子，只有依靠天秤座的黄金圣衣了。紫龙试着拿起盾（**シールド**），朝柱子飞去，一声巨响，石柱断裂，Yer！

回到中央，看见右方的门已打开，故技重演，找**かいもん**，打倒海斗士**イオ**（注意回复星矢 HP），用**ツインロッド**摧毁第二根柱子。

第三道门在下方，进去后有一岔道，先取右路，拿到**かいもん**及**エクスカリバー**，回到岔道口，走左路，来到一片荆棘丛处，用**エクスカリバー**砍出条路来（杀鸡用牛刀，割草用圣剑）此处海斗士**クリシュナ**显然己恭候多时，不过嘛……实力也显然不如前二位，三下五除二收拾掉，用**ンード**砍倒柱子，任务完成。

守卫第 4 根柱子的海斗士有 4 个分身（分别是卡妙，修罗，魔铃，一辉），全部消灭后，打开正上方通道，见到了其真身**カーサ**，这个阴险的小人欺骗了众人的感情，一定要狠抽他一顿方解心头之恨。不

过也是个弱旅，毫无实力。来到柱前，贵鬼早已赶到，这次带来的是**スヒア**，第4关pass。

接下去是右上角，失去右忿道取**かいもん**及**カミュ**，用**カミュ**轰开左边阻路的墙后，与**アイザック**决一胜负（这次是冰河与其单挑，预先准备些回复道具吧）。用**トンファア**一劈断柱子，原路返回，四人会合，与**カノン**交谈后，星矢独自留下，轻松战胜**カノン**；而另一头，紫龙等人遇上了**テティス**，第二次将她打败，画面再次回到星矢处，现在是只身一人，行程增加了不少困难。

来到左上角，果然紫龙等人已在那里了，四人齐心协力打倒**ンレント**，用**トンプルロッド**毁去第五根柱子。

下一个目的地是一座迷宫，遇敌率又奇高，要找到柱子也颇费一番功夫，原来是**カノン**守卫（有刚才的经验，相信打倒他不困难）。这下可轻敌了，一上手就中偷袭，四人被送回出发点。去刚才那根柱子处向**ンレント**要来**シンフオニ**一再去迎战**カノン**，这下他使不出那招了（战斗前使用**シンフオニーカード**），终于也倒在众人脚下，临死前把**サジタリウス**交给了星矢，至此只剩下中央的主柱了。

又一次见到**テティス**（什么，又要打，有没有搞……错），再次轻松打倒后，中央神殿大门开启，在波塞冬身旁找到**ビッグコスモ**，而后与之战斗，让星矢使用**サジタリウス**（黄金箭），一箭射落其头盔，乘其正迷糊，冲进去救纱织小姐吧，对准柱子使用**ビッグコスモ**进入柱内，找到纱织，谈话后出来与波塞冬作最后一战。

各显神通吧，什么必杀技，道具全用上（星矢可穿上第一章得来的**オーディン**甲，攻防均上升为255点）正杀得天昏地暗，雅典娜“乱入”，两位“神”交谈了几句，波塞冬突然向女神出手，此时海底神殿崩溃，波塞冬阴谋未能得逞，灵魂再次被封入壶内，朱里安告别曾属于自己的海底宫殿，带着美人鱼**テティス**周游世界（很爽嘛！）至此第三章结束，GAME OVER。




★这是任天堂公司最具代表性的RPG之一，堪称跨时代、跨机种的超级经典。

# 塞尔达传说 ～梦见岛～

●厂商:任天堂●类型:RPG
●容量:8M●发售时间:93年

## 传世经典;重现GB,不有攻略,怎能不玩?

欣赏完开场的一段精彩动画后，替主角取个名字,在梦见岛的冒险便开始了。

主角一觉醒来，看到床边站着一个美丽的女孩。与她谈上几句话后,跳下床,只觉得精力充沛。接着，向站在桌子旁的大胡子请教了几句，便得到最初的装备——盾牌。

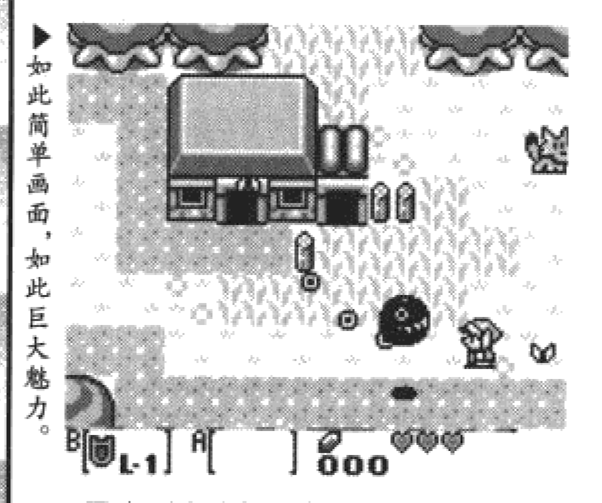
出得屋来，发现这里是一个村庄。沿着小路往西走，至尽头后转向下走。走了几步后，会遇上最初的敌人，此时主角完全没有攻击力，只好用盾牌护身。几经波折,来到海边,看见沙滩上插着一柄剑。过去拾起剑，主角便具有攻击力了。舞起手中的剑，把周围的敌人杀个精光，这下可以出口心中的恶气了。从猫头鹰的提示中得知，打开第一关宫殿的钥匙在北方的森林,主角便提着剑向北方走去。

来到(2，6)，有一只猫头鹰站在大树旁等待着主角。若主角继续向上走，猫头鹰便会嘲笑主角，告诉主角此路不通。第一关的钥匙就在前面，好歹也得试一试。果然画面一转换，主角便被带到另一棵大树旁，第一关的钥匙真是可望不可及。看来要取得钥匙,必须先“解决”那只爱捉弄人的猫头鹰。往东去,来到一个山洞,在里面主角取得了50颗钻石。穿过山洞,推开石头，主角拿到一个蘑菇状的物体。沿原路退出山洞，继续往东去，来到一个有大红心的版面。大红心现在还拿不到，转向下走。在水池边可遇到一种带电的敌人，万不可用剑劈它，否则将触电少血。来到一阴暗的小屋，把蘑菇状物体交给屋中间不停地捣药的人，那人会把此物体炼成火种交给主角。回到捉弄人的猫头鹰那个版面，往猫头鹰身上洒上一把火，它就变回人的样子，原来是给主角盾牌的那个大胡子。现在往上走，便可得到第一关的钥匙了。

回村庄四处走走，可发现一间屋子，里面可玩用机械钳“钓”东西的游戏。交10颗钻石给屋边的男人，可钓一件东西。如此钓上几个回合，赚够200颗钻石，并把中间的鸭子钓到后，到北方的商店，买一把铁锹。出了商店再进去一次，买上几颗

炸弹，现在可去第一关宫殿了。

在第一关宫殿里，先后取得了三份地图，这样，宫殿里的道路及宝箱的分布情况便可一览无遗。在左边最上方的房间里，主角取得了羽毛，装备后可跳跃。在靠左的一个房间里，主角用炸弹炸开墙壁，在里面可取得一个螺号。拿到开大门的大钥匙并战胜推柱子的怪物后，主角来到关底 BOSS 的房间，与一只大蜈蚣对战。不断地挥剑斩蜈蚣的最后一节尾巴，可迅速将其干掉。在里面的房间里，拿到了第一件乐器。



▶如此简单画面，如此巨大魅力。

又来到有大红心的版面。跳过地洞，取得红心，向上走，来到一个山洞。把里面的大小敌人全部消灭后，到最里的房间把囚禁着的黑链球解救出来，主角得到一个杀敌的伙伴了。沿着没到过的路往北走，便来到第二关宫殿。一进去就是一个漆黑的房间，到中间的火坑上洒上两把火，照亮整个房间，可看到原来关闭着的暗门也打开了。一路不断深入，来到藏着大钥匙的房间（地图上有显示），按照蝙蝠→兔子头→骷髅的顺序把三者先后杀死，才能得到打开 BOSS 房间的大钥匙。利用刚取得的新工具手钳把关底打倒后，又得到了第二件乐器。

回到村庄，在一间屋子里与一女人交谈后，黑链球回到自己的岗位上。到村北的一间屋里，用鸭子换得一个蝴蝶结，再来到另一间屋子，与里面滚动着的小黑球交谈，可用蝴蝶结换得一个罐头。带着罐头到南方的一间屋里，把罐头喂给鳄鱼吃了，可得到一串香蕉。

村子东边的大片地区还未“开荒”呢，现在就去。沿着小路不断往东，遇到一只黑色青蛙在喊肚子饿。反正这串香蕉自己也不吃的，便做好心喂给黑蛙吃了。果然好心有好报，黑蛙吃完香蕉后马上召来许多同伴，帮主角垒起一座通往彼岸的桥。主角在过桥时，还顺手拿到了拐杖。通过暗道，主角潜入了一间大宫殿。到这里的任务是收集 5 片叶子：一片在树上的乌鸦上；一片在躲在地洞里扔炸弹的怪物上；一片在刚进大门的几个敌人上；一片在宫殿深处的一堵墙里；还有一片在二楼舞链球的敌人身上。

把 5 片叶子交给湖边一间屋里的男孩后，把桌子推开，可发现一暗道。穿过暗道后，置身于一大片花丛中。别以为这是美丽的花园，其实这里到处都是陷井，稍不留意便要吃苦头。总算用剑劈出一条路来了，在猫头鹰面前的土地里用铁锹挖到宝藏——一把“金”钥匙，这可是打开第三关宫殿的钥匙啊。在第三关宫殿里不断奋战，终于取得了跑鞋（可把冰块撞碎）和第三件乐器。

出来后，沿路返回，在一棵大树旁，大胡子正望着树上的蜂巢流口水。既然是旧相识，就上前打个招呼吧。岂料大胡子一把夺过拐杖，把蜂巢敲了下来。这下可闯大祸了，一大群黄蜂“蜂涌而出”，追着大胡子不断叮咬，大胡子也顾不得拾起蜂巢，抱着头逃走了。拐杖没有了，拿回个蜂巢也不错，便带上蜂巢，回到村庄。一间奇怪的屋子前有石头拦住入口，好在有手钳，搬开石头，进入屋里，见到有一张床，正好睡上一觉。主角做了一个梦，在梦中，他取得了一只笛子。

一觉醒来，又该继续冒险了。来到最

开始呆的屋里，在桌上找到一封信，是女孩留下的。从信中得知，女孩到海边看潮去了。这么久没见面，怪想念的，主角也赶到海边，与女孩会晤。这里有一段动人的画面：主角与女孩依偎着坐在沙滩上，互相倾诉着心声。天、海、海鸥、人组成了一幅美丽的图画。女孩终于答应与主角一起去冒险。带着女孩回村庄，进钓东西的屋子，女孩会操纵机械钳把收款的男人钓起。一番对话后，主角与女孩又继续冒险。

战斗之余消遣一下也不错。主角来到村庄北面的钓鱼池，付 10 颗钻石，便能玩钓鱼游戏。应努力把右下角的那条大鱼钓起，这关系到以后剧情的发展。

主角带着女孩来到(11,11)。从暗道来到对岸后，往南走，来到另一个村庄。先到右下角的屋里，用蜂巢换得一个南瓜。再往下走来到一条河边，遇上一只大海豹。一番对话后，女孩跟着兔子走了，海豹也翻身下河，让开道路给主角通过。振作精神来到一个流动沙丘处，干掉一条老沙虻后，得到第四关宫殿的钥匙。回到村庄，发现女孩正在草坪上为各种小动物唱歌。上前交谈几句，主角便与女孩一起合奏。一曲奏毕，女孩把主角在梦中取得的笛子换成了另一支笛子(1号笛)。主角来不及与女孩缠绵，又赶到第四关宫殿处，把门打开。但要进第四关宫殿，还要费一番周折：沿着楼梯上爬，从暗道来到高处，把南瓜给呆在墙角的人吃了，换得一朵鲜花，最后从缺口处勇敢地向下一跳，才能进入第四关。第四关的宝物是件潜水衣，有了它，便可在水中自由来往了。这关的大钥匙藏得挺隐蔽，在一个水池底下，需潜入水中才能取得。最后，当然是把第四件乐器也搞到手了。

出来后，沿着河流往左游，可见到一个山洞，在里面拿到了又一支笛子(2号笛)。试吹一下，主角瞬间来到那间可买到加血瓶子的商店。咦，主角身边还多了一个幽灵呢！主角带着幽灵来到(7,16)的屋子，幽灵在屋内探寻一番后，主角又将它带到(5, 7)，让幽灵回到自己的坟墓安息。

下一目标是第五关。第五关的入口在水里，只要在入口处按 B 键潜入水底，便可进入第五关。在 4 个不同的房间里将骷髅打倒 4 次，便能得到第五关的宝物飞抓(可缠住远处石头或宝箱将主角拉过去)。打败关底躲在墙洞里的长蛇后，主角取得了第五件乐器。

身经百战的主角已收集了 999 颗钻石，为了以后的冒险更顺利，去购买强力的武器吧。回到最初的村庄，在商店里买一把强弓，主角的战斗力又大大增强了。使用弓箭有数量限制，毕竟有点美中不足。若此时主角收集的螺号达到 20 个，便可到(11,9)的屋子里，在此，主角用 20 个螺号换得了宝剑的 LEVEL VP。

长时间的战斗总会使人厌倦，主角来到(16,4)，交给屋里的人 100 颗钻石后，就可以进行一次瀑布大漂流。主角在漂流中补充了各种物品，最后到达(16,9)。上岸后，沿路向南走，来到一所宫殿。宫殿里的敌人很容易对付，主角不费吹灰之力就拿到了第六关的钥匙。从(14,10)的暗道进入第六关后，主角使原来的手钳升了级(可举起更大的物体)，并得到了第六件乐器。

回第二个村庄，把鲜花交给那只写信的羊，可得到信封；再去(1,4)，与屋里的人换得了一把扫帚；带着扫帚回到最初的村庄，找到老太婆，与她换得一个钓鱼钩；不能有丝毫松懈，主角又赶到(11, 15)，跳下桥，潜入水底，与桥下的人换得一个发夹；又来到(10,13)，与水中的美人鱼换得一个领结，再到(10,15)，把领结交给石马。石马移开，露出一条地道，主角在里面取得一面镜子。

有了镜子，一些原本看不见的东西都露出了原形。主角突然想(5,16)有一间空屋好象隐藏着什么秘密，赶去一看，隐形的商人现在看得到了。主角放下铁锹，拿走了商人的回力镖(强力武器)。为了拿到第七关的钥匙，主角来到(5,13)。这块土地上插着许多面提示牌，主角需按一定的顺序把所有的提示牌都看过一遍后，才能打开一个暗道的入口。暗道里的老鳄鱼有一支笛子急着出售，主角拿出 300 颗钻石，买下了这支笛子(3 号笛)。

回最初的村庄，推开黑色的铁座，在里面发现一副残骸。主角吹响 3 号笛，召来了一个灵魂，灵魂与残骸相遇后，便复活了，原来是一只大母鸡。大母鸡为了报恩，跟着主角一起去冒险。主角来到 (11,1)，进入山洞，在大母鸡的帮助下，取得了第七关的钥匙。在这一关里，主角的盾牌也 LEVEL VP 了。第七件乐器一定要取到手。

只剩下最后一关了。主角不再犹豫，补充了装备后，来到第八关的入口处。没有入口？主角正感到困惑，猛然想起笛子的魔力，便吹呼了 3 号笛。笛声中，一条龙窜出来，放肆地进攻着主角。主角把它杀死后，进入了第八关。有了前面这么多关的锻炼，要打穿这关也不是什么问题了。在这关里，主角取得了最后一件武器——火之神杖。打败关底后，终于把八件乐器都弄到手了。

冒险已接近尾声。主角来到(7,1)，在巨大的蛋前吹响了 1 号笛，八件乐器也出来伴奏。一段优美的乐曲后，蛋炸开了一个入口。先别急着进去。回到(1,12)，在屋里右下角的书架上查到走迷宫的方法，再去商店补充装备后，便可到蛋里与最终 BOSS 决一死战了。

走蛋里的迷宫应按照刚才查到的方法去走，才能到达首脑处。最后一战果然异常壮烈，最终 BOSS 会变五次身，而主角凭着精湛的武艺和顽强的斗志，终于把最终 BOSS 打得烟消云散了。

接下来的 ENDING 画面，就请玩家慢慢去欣赏吧！

提示：1. 共有 12 个大红心（每 4 个加一个血格）。它们分别在：(1,11)、(3,7)、(5,5)、(8,7)、(9,8)、(1,1)、(7,9)、(14,2)、(14,13)、(15,13)、(15,3)、(8,1)

2. 20 个螺号分布位置：(4,11)、(2,8)、(3,14)、(5,11)、(6,11)、(7,11)、(9,11)、(12,9)、(10,12)、(9,16)、(10,15)、(13,1)、(15,11)、(16,16)、(11,14)、(13,6)、(7,16)、(5,7)，当收集的螺号达到 5 个和 10 个时，分别去一次(11,9)的屋里，可得到剩下的 2 个螺号。

3. 攻打每关宫殿时应注意：把每一个房间的敌人全部消灭，隐藏的宝箱和暗道才会出现。要留意地面，若地面有一格的花纹不同于其他的，可以肯定其中隐藏着钥匙。要多留意墙壁，有的关键物品往往需要炸开墙壁才能取得。

说明：上文中的坐标是按 SELECT 键后出现的地图坐标，前一个数字是横坐标，后一个数字是纵坐标。



▲躺在床上的小朋友被谁来照顾呢？那个像马里奥的大胡子是谁？你又站在那里做什么？

# 口袋恋爱

●厂商:KID ●类型:SLG ●容量:2M



## 指令介绍

开机进入游戏后，会让玩家选择**しーでぃーとの、りんく**，若选择**りんく しない**（不连）则可跳过序幕中各人物的自我介绍，若选择**りんく させる**（连接默认）则必须强制性观看完序幕才能进入游戏。

**すたーと**:START，从头开始。接着依次输入姓（**みようじ**）、名（**なまえ**），昵称（**にっくねーむ**），生日（月:**うまれた**月、日:**うまれた**日），血型（**けつえきがた**）而后按A键确认，若要更改，按B键退回，重新设定。**つづき**:继续。

**进入游戏画面出现的菜单:**

屏幕上方:日期，金钱

屏幕正中:当日起一周内(除日曜日)上下午活动的安排

屏幕左下:状态栏

**がくりょく**知识　**きようさ**灵巧

**かっこう**外貌　**けんこう**健康

**たいりよく**体力　**センス**感觉

屏幕右下:活动安排

★**べんきよう**学习:知识UP、健康DOWN、体力DOWN、感觉DOWN、灵巧UP;

★**みだしなみ**梳理:外貌UP、健康DOWN、感觉UP、知识DOWN;

★**くらぶ**俱乐部 :**かなりがんばる**参加活动、**このくらぶをやめる**退部○

**いご**围棋部

**やきゆう**野球部

**しゆげい**手工艺部

**ばすけっと**篮球部

**えいかいわ**英语会话部

**さっかー**足球部

★**からおけ**卡拉OK:外貌UP、知识DOWN、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉UP;

★**げーむ**电子游戏:外貌DOWN、灵巧UP、健康DOWN、知识DOWN

★**あるばいと**打工:知识DOWN、外貌UP、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉DOWN

★**りらっくす**休息:外貌DOWN、灵巧DOWN○、健康UP;

★**こーゆー**关系

★**じようほう**情报:

**たうんじようほう**市内情报

**しよじひん**道具

**おんなのこのじょうほう**女孩情报

★**よてい**　预订计划(当月，下月)

★**ほぞん**保存

★**おぷしょん**调整:

**しーでぃー との りんく**与CD机的连接

**りんく しない**不连

**りんく させる**默认

**にっき を けす**消除记录

★**しゅうりょう** 终了(退出游戏)

★**でかける** 外出○

★**れんらく** 联络○:

**でーとにさそう**约会

**ぷれぜんと**赠送礼物

注:标有○标记的活动，只有在特定日期才能进行。

# 充满浪漫色彩的故事在等着你呢！

## 角色介绍

**★姓名：佐伯るるな（さえき・るるな）**
生日：6月14日
年龄：16岁
血型：A
喜欢的东西：针织物（ぬいぐるみ）、巧克力派（チョコパフエ）
讨厌的东西：数学、不修边幅的人
喜欢的场所：游园地、汉堡包店
兴趣：购物、编织物
背景：同年级、同班生、主角幼时同伴，与前野四郎（まえの・しろう）关系不错

**★姓名：高尾水树（たかお・みずき）**
生日：10月10日
年龄：16岁
血型：O
喜欢的东西：棒球（野球），望远镜
讨厌的东西：手工、狗（因小时被狗咬过）
喜欢的场所：野外、天文台
兴趣：所有体育运动，天体观测
背景：同年级，同班生，热衷于体育俱乐部，与原拓也（はらたく・や）不错

**★姓名：松田由美（まつだ・ゆみ）**
生日：8月12日
年龄：17岁
血型：B
喜欢的东西：糖果、旅游鞋
讨厌的东西：蟑螂、电影
喜欢的场所：街道、看得见天空的地方
兴趣：散步、饶舌
背景：汉堡包店内的打工妹，上级生，身为大学生的她却喜欢饶舌

**★森园美里（もりぞの・みりぃ）**
生日：9月21日
年龄：16岁
血型：A
喜欢的东西：参考书、经济新闻
讨厌的东西：浅薄的人、嘈杂的地方
喜欢的场所：图书馆、屋顶平台
兴趣：围棋、电视游戏
背景：转校生，相当认真的优等生，暗恋原拓也（はらたく・や）

**★森园麻里（もりぞの・まりい）**
生日：9月21日
年龄：16岁
血型：A
喜欢的东西：流行杂志，手提电话
讨厌的东西：考试、学习、说教
喜欢的场所：俱乐部、路上
兴趣：电视游戏
背景：同年级其他班的女生，与森园美里是双胞胎，有一大帮爱玩游戏的朋友。

**★爱川凉音（あいかわ・すずね）**
生日：11月30日
年龄：15岁
血型：B
喜欢的东西：推理小说、小动物（尤喜喂养仓鼠）
讨厌的东西：体育课、当别人面谈话
喜欢的场所：图书室、保健室、自己家中
兴趣：读书、空想
背景：下级生，性格老实、懦弱，喜欢做梦，身体较弱

**★筱泽ももよ（しのざわ・ももよ）**
生日：7月19日
年龄：16岁
血型：AB
喜欢的东西：玩具、牛奶
讨厌的东西：严肃的气氛
喜欢的场所：游戏中心、公园
兴趣：游戏、计算机、公共澡堂
背景：其它班的女生，游戏玩得比男生都棒

## 特殊事件与外出

5月15日——转校生森园美里报到
5月30日——集体郊游
6月27日——校运动会(结识爱川凉者)
7月1、2、3日——期末大考
10月21—24——日修学旅行
10月30日——万圣节 party
11月4、5日——校文化祭、篝火晚会
12月1—3日——期末大考
12月25日——圣诞节

**有关外出**：

选择外出(**でかける**)指令后，根据季节不同可去的地方有以下几处，之后选择**うちに かえる**回家

**だれか よびだす**传呼
**こいがはら こうこう**——学校
**こいがはら しぜんこうえん**——公园
**げーむせんたー しみず**——游戏中心
**むくがわ かせんじき**——市郊
**からおけ ふあんきーぐるーぶ**——舞厅
**こいがはら としょかん**——图书馆
**こいがはら はんばーがーしょっぷ**——汉堡包店
**こいがはら ぷらねたりうむ**——天象馆
**こいがはら しょっぴんぐせんたー**——购物中心
**こいがはら**——电影院
**こいがはら えき(ゆうえんちゆき)**——游园地
**こいがはら ばすてぃ(びーちゆき)**—海滨(暑假)
**こいがはら ぷーる**——游泳池(暑假)
**さくらのもん**——樱花林(春天)
**こいがはら なみきみち**——林荫道
**ちーずけーき こみや**——西式点心店(冬季)

注：选择去购物中心，若选**しょっぴんぐ**(购物)，则可在店内选购商品，商品清单见下文、若选**でかけるだけ**，则有以下几处可去：

**ぬいぐるみ なかじま**——玩具店
**ぷらざ ぺにー(ざっかてん)**——杂货店
**ぺっとしよっぷ ぶる**——宠物店
**ぶっくしよっぷ なかむら**——软件店
**すぽーつぎやー さとう**——体育用品店
**といしょっぷ ひかる**——玩具店
**めでぃあしよつぷ やきさん**——软件店

注：之后的指令与去其他场所后出现的指令相同(回家/传呼)。

## 经验与心得

1. 第一印象很重要，所以与女孩初次见面时要慎重选择该说的话，这样也许可以事半功倍(也许一开始就会有一颗小"心")。

2. 要与所有女孩都搞好关系看起来是不可能的，因此当确定要追求的目标后，最好不要再与其他人约会，不然那位又不高兴了，顾此失彼，得不偿失。

3. 当关系发展到一定程度，与她在其喜欢的场所有时会发生特殊事件，会导致感情猛涨，所以尽量多试试(还有S/L大法呢，怕什么)。

4. 11月3日以后，不可以再使用家中的电话约会。但还有一法，出门后再打电话传呼她，效果相同，还可节省半天的时间(不信再去仔细看看)。

5. 日常事件中的选项由于全是日文，不知含义，只好利用S/L大法观看后果有何不同再作决定。

6. 送礼物一定要根据喜好，不对胃口，即使送一台价值5万的电脑也是枉然，要仔细考虑的。

7. 打工与参加俱乐部活动是势不两立的，只能在打工与俱乐部中选其一(也就是说参加了俱乐部，就打不了工，反之亦然)，相同点在于二者都只能在水曜日，土曜日及日曜日或特定假日进行。

(接上页)8．打工一次能赚1500元钱，但健康会大幅下降，需权衡利弊。

9．上下午的效率不相同，一般来说上午要高于下午，可善加利用。

## 经验与心得

ぽけっと・べる——袖珍电话

ぴー・えいろ・えす——P.H.S

けいたいでんわ——移动电话

じようほうつーる——情报工具

てでぃべあ——玩具熊

ちょーむずすうがく（さんこうしよ）——参考书

ぎんのいせりんぐ——银耳环

しゆげぃせっと——手工艺品

いちおーきゃっぷ——帽子

ぼうえんきよう——望远镜

すてきなあみもの——编织物

しべりあんはすきー（ぬいぐるみ）——针织物

ほしのおはなし（ほん）——书

みんときゃんでい——糖果

のーうえいぶ（すーにーかー）——旅游鞋

ごきぶりくん（おもちゃ）——蟑螂君

98ねんこれかでる（さんこうしよ）——参考书

にほんけいざいのゆくえ（ほん）——《日本经济的去向》（书）

さいきょうのいご（ほん）——《最强的围棋》（书）

ばっぱらばー（げーむ）——游戏

こーどきっど（すいりしょうせつ）——推理小说

わたしのぺっと（ほん）——书

たきちっち（おもちゃ）——玩具

まつくす95（すにーかー）——旅游鞋

わっきんとっしゆ（こんぴゆ～た～）——电脑

たうんじようほう 4月～12月——市内情报 4月～12月



# 魔法骑士Ⅱ

～时空的霸者～

●厂商：TOMY ●类型：AVG＋RPG ●容量：4M

## 操作系统

●移动中按A键调出菜单：

**ステータス**状态确认　**マジック**使用魔法

**アイテム**使用道具　**モコナ**系统操作

●其中**モコナ**又分为：①**リセトまほう** 使无法进行下去的谜题回复初始状态 ②**モユナハウス** 在地图上进行全员完全回复 ③**にっきをよむ** 读取记录

●战斗中菜单：

GO：委任战斗　**一轮剑**：物理攻击

**魔杖**：使用道具　**盾牌**：回避

**人形**：逃跑

●START键：战斗中加快战斗进行的速度

●SELECT键：对目前光标所指对象进行说明

## 攻　略

光（ひかる）、海（うみ）、风（ふう）三名魔法骑士打倒了札克尔特（ザガート），又开始了她们的旅行。当她们再次回到赛菲罗（セフィーロ）的时候，却发现这里已经变得一片荒芜。就在她们觉得不可思议的时候，莱伊阿斯（レイアース）等三个老魔法骑士把她们召唤到了一个叫"回廊"（かいろう）的地方。在这里将遇到最初的战斗，可以趁机熟悉一下系统。经过一个简单的迷宫、三人来到了莱伊阿斯的面前，原来在赛菲罗的世界中出现了一个色彩大盗（いろどろぼう），色彩的失窃使整个赛菲罗失去了生机，不仅如此，精灵们来源于大自然色彩的翅膀也消失了。现在唯一解决的办法就是找到色彩大盗，把失窃的色彩夺回来。再次肩负拯救世界任务的光、风、海又一次踏上了征途！

色彩大盗隐藏在一个被称为"异空间"（いくうから）的地方，这里同样成了黑白世界。三人来到异空间入口东南方的村子，倒在村口的一个精灵告诉她们：色彩大盗就在村子里！走到村子深处，碰上的却是像兔子一样的小怪物拉特库（ラテック），毫无疑问又是一场战斗，小拉特库不堪一击，只好一溜烟的逃走了，而且在匆忙中丢下了蓝塔（あおのとう）的钥匙。在精灵们的指点下，三人又开始向东面的蓝塔进发。

进入蓝塔之后，环境变得险恶了许多，不光是怪物变得越来越强，难缠的谜题和迷宫也出现了。

在蓝塔的第三层（3下），出现了第一个推箱子的谜题，非常简单，只需要把放在旁边的箱子推到按钮上压住按钮即可。

第五层的谜题是把标有心形的箱子推到螺旋形滑道的中心，关键在于把堵路的箱子推到合适的地方。

第六层是用拉杆来输入密码，正确的输入方法是：右边3下，左边1下，中间2下，别忘了在输入完毕之后再拉一下门口的那个拉杆。

第七层需要按正确的顺序来排列标有不同标记的箱子，其顺序是：由上到下心形、星形、圆形、正方形、新月形、三角形，注意要排在滑道的右侧。

第九层是一个特殊的迷宫，特殊之处在于不能后退。如果走上了错误的分支，可以将错就错走到路尽头的魔法阵，然后重新再试一次了。

绞尽脑汁之后，来到了蓝塔的顶层，这儿到处是机器和噪声。看来要知道答案就只有问问这里的 BOSS 了。没想到把守在这儿的还是小兔子拉特库。手下败将岂敢言勇！三下五除二又把它打翻在地。这次哪能还让它逃跑。堵住它问个清楚吧。拉特库也许被打傻了，以一副顽强不屈的样子说："我绝不会把这儿正在生产魔法画具（まほうのえのぐ）的秘密告诉你们的！"海不解的问："画具？"拉特库还没意识到自己说漏了嘴，反而被吓了一大跳，惊奇的问："你们怎么知道的？你们究竟是谁？"三个人一起自豪的说："我们是魔法骑士！"看来魔法骑士在异空间同样威名远扬，拉特库老老实实的说出了色彩大盗的另一个据点——绿堡（みどりのとりで），并答应给魔法骑士们带路。海从机器中取出"蓝色"，一行人又上路了。

绿堡在蓝塔的南面，刚一进城堡，拉特库就一把推倒海，抢过"蓝色"逃进了城堡的深处，所幸跑得了和尚跑不了庙，魔

法骑士们只能继续闯"庙"了。

第三层的谜题相当于蓝塔第三层谜题的强化，关键不在于谜题，而在于这一层中有一块无法进入的区域，里面……

刚到第四层时会发现什么都不能干，但到处转转看，会发现一个被魔法阵团团围住的陷井，索性跳进去试试。结果跌落到了第三层那块原本无法进入的区域中，里面不仅有钥匙，宝物，还有——谜题：用五个箱子排出一个"5"来，是阿拉伯数字"5"，还是汉字"五"，或是罗马数字"Ⅴ"呢?结果竟然是骰子里的 5，即正中央放一个箱子，四个角再各放一个。

第七层的谜题复杂了许多。首先右上角的魔法阵置关重要。那是一个空间传送装置，根据其右边三个并列拉杆的组合关系不同，会把踩在魔法阵上的人送到这一层的不同地方去，而被传送到各处的目的是熄灭这一层中旋转在各处的灯，只有当灯全部熄灭后，才能去解这一层的第二个谜题。建议在操作时把三个拉杆向上状态设定为 0，向下状态设定为 1，按二进制从 0 到 7 的顺序分别去八个不同的地方。当灯全部熄灭后，风会揭示一句："啊！有什么东西打开了！"被打开的是第二个谜题的入口。这时应将拉杆设定为 110（即下下上），魔法阵将把魔法骑士们送到这一层的左上角，左侧的小房间有一个按钮，但却没有箱子去压住它。这时再到这一层的右下角，就会出现风对头墙上的留言（**メッセージ**）祈祷的情节。在此之后再回到左上角的房间，里面竟然多出一个和光一模一样的人偶，就用它作为箱子的代用品吧！再回到这一层的入口处，原来围住出口的魔法阵失去了作用，光一行三人终于得以"更上一层楼"！

第八层的谜题比较有趣，它要求把四座不同的雕像分别放置在四个台座上，而雕像会对自己身下的台座发表意见：如果发出清脆的"嘀"则表示雕像对台座满意，反之雕像就会发出一声低沉的"噗"！正确的放法是：左上**ホーク**，右上**ドラコ**，左下**エルフ**，右下**シャチ**。

第十层是一个分重量的谜题，即把六个不同重量的箱子分成两堆并使其重量相等，是否相等由上下两盏灯显示，若只亮一盏则那一端的箱子较重，当两盏同时亮时箱子才是等重的。正确的分法之一是：心形、圆形和新月形标记的箱子一组，另三个一组。

终于到达了绿堡的顶层了，这里也和蓝塔的顶层一样是一座大工厂，再次杀进去，看见拉特库和罪魁祸首色彩大盗待在一起，色彩大盗得意洋洋的讲叙了自己的计划：用偷来色彩生产的魔法画具画出一个魔物的世界，大自然的力量将使画具有生命，到那时画中的魔物就会跑出来占领整个世界。魔法骑士们虽然脑力枯竭，但体力却还充沛，冲上去一鼓作气打倒了长得像小丑一样的色彩大盗，色彩大盗丢下它的忠实喽罗拉特库夺路而逃。三个人围上来正准备收拾拉特库，这时的拉特库却因为色彩大盗的抛弃而毅然决定弃暗投明，并且加入了光、海、风的行列。它告诉魔法骑士们：东北方有色彩大盗的最后一个据点。猜猜会叫什么名字——对了！叫红城（**あらのしろ**）。

红城的怪物厉害了不少，但因为 LV25 的拉特库的加入，使本方的战斗力大增，但那些麻烦的谜题是不能靠武力来解决的。

第二层的谜题是将两个心形标记的箱子和两个五角星标记的箱子交换位置，此题似简实难，少不了要用**リセトまほう**。

第六层又是一个双重谜题，在分别拉下三个并列拉杆的同时还要把滑道上摆出的"上"字改为"下"字，谜题的难度并不高，但在拉拉杆时注意不要被箭射得太

惨。

第八层的谜题有特色得让人受用不起，，谜题给出八块分别代表不同音符的魔法阵和一段旋律，要求你演奏一遍，如果将魔法阵设定为下图的话，正确踩踏顺序号：345654345。

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 6 | 5 |

第九层的谜题是将四个箱子按照如下顺序进行摆放：左一角星形标记的箱子，右下角圆形标记的，星形右下方是正方形标记的，圆形左上方是心形标记的箱子。

第十层的谜题简单而有趣，其实只要从炮口出发，按照炮弹反弹的规律在挡板之间走上一遭，并对挡板方向进行适当的调整，就可以一举把堵住出口的大门轰开了。

第十一层要求将六个箱子互换位置后按如下顺序排列：左上三角形、左中新月形、左下心形、右上圆形、右中正方形、右下星形。

第十二层是唯一一个需要使用魔法来解的谜题。当把四堆树叶分别置于四张桌子上之后，应该用光的魔法——炎之矢〔**ほのおのや**〕来分别把它们点燃。

在经历种种磨难之后，在红城的顶层再次见到了色彩大盗，这次再不能让它给跑了！，所幸色彩大盗使出了总 BOSS 惯用的伎俩——变身，看来它是不准备再逃了，但即使这样它也敌不过魔法骑士们的正义力量，随着一阵哀嚎，色彩大盗被干掉了！

光、风、海夺回了属于大自然的色彩，异空间和赛菲罗又恢复了生机盎然的景象，精灵们也再次长出了美丽的翅膀。又一次拯救了世界的光、海、风又开始了她们新的旅行。世界再度恢复了和平，一切仍是那么美好！

## 要点综述

●在攻略中没有提及的楼层都是迷宫或一看便明的谜题，可轻易通过，在此不再赘叙。

●光、海、风在 LV20 时将分别修得自己的究极全体杀伤魔法，而且如果三人同时使用的话，还会形成究极组合魔法——光之螺旋〔**ひかりのらせん**〕，其威力达到对总 BOSS 一击必杀！

●主要道具：

**ヒラル**：回复 HP100 点；
**パワーヒラル**：回复 HP300 点；
**ハイパウド**：全员 HP 回复 200 点；
**エリッジ**：回复 MP100 点；
**キエアリー**：异常状态回复；
**トニーク**：单体复活

●本作人物设定出自著名漫画组合 CLAMP 之手，人物配音也由同名卡通的原班人马担当，因此比款游戏对于漫画迷，卡通迷来说同样不容错过。

●本款游戏完全取消了金钱的设计，对于在游戏中以赚钱为乐的玩友实在是一大遗憾。

# 95·J联盟

●厂商:EA SPORTS ●类型:SPG●容量:4M

攻略实用性第一，请对照下文理清菜单出现顺序!

这是一款由ELECTRONIC ARTS公司于95年推出的足球游戏。当时日本正值足球联赛,加上游戏中角色均采用真实姓名,故此受到了极大的好评。游戏规则很简单,同其它大多数足球游戏一样,然而极其繁琐的菜单指令却令国内玩家伤透脑筋,不过下文的介绍相信会给你一种豁然开朗的感觉。

在标题画面下按START,有四个选项:一、**リーグ**:正规游戏(联赛),即依次打完所有的球队便可爆机。

●子菜单

1. **コンティニュー**:提取记录继续游戏
2. **スタート**:从新开始游戏

●选择**スタート**出现的子菜单

2—1. **ゲーム　スタート**:几赛开始
2—2. **クラブ　メニュー**:俱乐部菜单
2—3. **リーグ　メニュー**:联赛菜单
2—4. B.U **データ**:B.U data

在选择这个子菜单之前,必须先选择好球队,球队共14个,分为ALL EAST和ALL WEST两组。值得注意的是:下文出现的为球队全称,在游戏中选择球队的画面时只能见到划线的部分:

ALL EAST:**カシマ　アントラーズ** 鹿岛鹿角
**ウラワ　レッズ** 浦和红宝石
**ジェフ　イテハラ** 市原杰夫
**ヴェルデ　カワサキ** 川崎绿茵
**カシフ　レインル** 柏太阳神
**ヨコハマ　マリノス** 横浜水手
**ヨコハマ　フリューゲルス**横浜飞翼

ALL WEST:**ベルマーレ　ヒラッカ** 平冢大海
**ナコゼ　グランバス** 名古屋鲸八
**シミズ　エスパルス** 清水豚冲
**ガンバ　オオサカ** 大阪钢巴
**ジュビロ　イワタ** 磐田喜悦
**セレッソ　オオサカ** 大阪樱花
**サンフレッチェ　ヒロシマ** 广岛三剑

●选择2—2. **クラブ　メニュー**出现的子菜单如下:

2—2—1. **フォーメーション**:队形
2—2—2. **クラブ　データ**:球队数据
2—2—3. **ゲーム　データ**:游戏数据
2—2—4. **プレイヤデータ**:玩家数据

其中2—2—1. **フォーメーション**又分为:

A:**セレクト**阵形选择,包括442、352、SWEEPER、4222、433、532、235、1342等8种阵形。

B:**メンバーチェンジ**队员交换,每队有16名队员,包括5名替补,在这时队员选择及交换不受任何限制,注意GK表示守门员,DF为后卫,MF中锋,EW前锋,SV替补队员。

2—2—2. **クラブ　データ**为球队数据统计。先选择关数,而后画面变成统计画面,包括总计进球数、得球数、失球数、所有球赛胜负得分、点球数,射门进球数,按左或右切换画面,统计的资料还有SHOOT射门次数、GOAL命中次数,GET%命中率,FOUL犯规次数,FK?CK?(因我对足球及其游戏从不中毒,因此有些术语无法透析其内涵,还望各足球游戏爱好同仁

补充之，下同）

2—2—3. **ゲーム　データ**为比赛数据统计，这项会告诉你与另外13个队比赛分别胜负的场次。

2—2—4. **プレイヤ　データ**分为：

A. 选择关数，第1屏画面显示16名队员在选择关中所得的分数。第二屏是具体显示各队员在比赛中的资料，共七项。

B. 所有比赛的总计统算，这时则只有A项的第二屏，只不过是显示已赛过场次的统计数据。

●选择2—3. **リーグ　メニユ**一出现的子菜单如下：

2—3—1. **リーグ　テーブル**：14个队的比赛胜负统计表（目录）。

2—3—2. **リーダ　データ**是14个队胜、负、平局的场次统计，但必须先选择关数，为一屏是14个队的胜利场次WSC、失败场次LSC、差异DIFF。

2—3—3. **スマア　ランキング**：显示该队队员所得分数顺序，从大到小，相当于得分排名。

2—3—4. **オール　ゲーム**：分为**ナウ　ゲーム** now game；**ネクスト　ゲーム** next game。

●选择2—4.B.U **データ**后你可以SAVE或LDAD游戏，按A键决定。

注：上文为第一项**リーグ**的菜单简述。

二、**トーナメント** P：淘汰赛，仍是先选择CONTINUE与START。

●若选START，则继续选择球队，而后电脑会随机决定分组情况，随后的子菜单为：

1. **ゲーム　スタート**：游戏开始
2. **フオーメーション　セレクト**：阵形选择
3. **メンバー　チエンジ**：更换队员
4. **トーナメント　データ**：锦标赛成绩
5. **クラブ　データ**：球队数据

1、2、3就不用赘述了；4. **トーナメント　データ**是看分组情况；5. **クラブ　データ**可以看各名队员比赛统计，仍分为分数。

三、**エキシビジョン**：练习赛

1. **プレ　シーズン**
2. **スーパー　スター**

●选择**プレ　シーズン**项后决定1P PLAY（与电脑对抗）、2P PLAY（双打），子菜单为：

1—1. **ゲーム　スタート**：游戏开始

1—2. **フオーメーション　セレクト**：队形选择

1—3. **メンバーチエンジ**：更换队员

1—4. **ゲーム　セットアップ**：游戏设置，具体内容如下：

a. **プレイ　タイム**：比赛时间，3～30分

b. **レベル**：难易度设定

c. **フアウル**：犯规情况

d. **オフサイド**：越位情况

e. **チエンジ　ンシット**：换人次数限定，2～5次

f. **プレイヤ**-H.P 情况

选择1—2. **フオーメーション　セレクト**后，COM会限14个队共224名队员中随机选出其中32名分别组成两个全明星队对抗同时再让你选择1P PLAY、2P PLAY或球队队员交换，在交换时有一点限制，便是最开始介绍的ALL EAST与ALL WEST两方的限制，选择同时还可SAVE或LOAD。选择1P PLAY后必须决定是操纵ALL EAST还是ALL WEST。

四、**オプション**：设定，(这里只比刚才介绍的 1—4. **ゲーム　セットアツム**多了三项)

g. **コントロール　タイプ**：A、B 键设定，即设定由 A 或 B 键控制**グラウンダー**地滚球或其它。

h. GBM **テスト**：BGM 测试

i. SE **テスト**：SE 测试

●在游戏中按暂停键出现的菜单简述：

1. **フォーメーション**

2. **プレイヤーチェンジ**

3. **プレイ　スタイル**

4. **ゲーム　データ**

1. 中队员交换只限于场上的 11 个，不包括替补。

2. 中队员交更则只限于替补。

3. 改变形式，共三种**オフエンシフ**进攻型，普通攻防型，**デイフエンシブ**防守型。

4. 这里只需注意一些日文便可：**ハーフ**半场、**トータル**总计、**シュート**射门、**コーナー**角球、**フオウル**犯规则、**ゴール**击中、**ケッテインツ**确定率、**イエロ**黄牌、**レッド**红牌、**センユウンツ**配合率。

注：由于菜单的顺序复杂，因此读者请务必留意，比如 2—3—4 是指依次出现的菜单的叠加关系。

# 玩家个人评价

大凡足球游戏都千篇一律，难度适中，该节目也不例外。与其它足球游戏相比，统计画面是一大特色，但痴迷于游戏的玩友有谁会耐着性子或有向必要去看那些统计数据呢？同时游戏中人物动作简单，特别是远射从起脚到出球有一时间差，而 99% 以上的失球都是在这段时间内被对方截断，与真实赛大相经庭，令我极为不满。

虽然游戏中采用真实人名，但没有各队员的参数设定，所以每名队员基本上能力一模一样，唯一不同的便是号码和被冠以的姓名。若是对某些特别崇拜其中某球星的球迷兼见玩迷来说，非气坏了不可。所以设定这些姓名完全没有必要，形式上诱(日本)人而已。而且游戏中按选择键人物会隐身，我也觉得这是一项除有趣外很多余的设定，顶多看对方是否越位方便而已罢了。

综上所述，该游戏对我个人来说缺点多于优点，徒有其表，对于整体水平而言，操作感甚至在 JAC 的一款小小的《GOAL》(GB)之下。但这终归是我一家之言，毕竟各人有各人的喜好，喜爱足球的人对我尽可斥之。



足球魅力



# 风来的西林

●厂商:CHUNSOFT

●类型: A · RPG

●容量:4M



"风来的西林"真可说是GB玩家必备的佳作，中村光一领导的CHUN SOFT，在不同主机上推出的一系列游戏无一不是精品。今回，我们将以"风来西林GB"为突破，详细介绍该游戏的操作技巧，并以问答的形式将难题解答，同时附上重点流程。新增人物和开发者访谈也将特别收录。

## 浪人西林展现GB真我的风采！

### 情节简介

这一次，浪人西林随着同伴**コッパ**来到了月影村。沿途中发现不少惊慌逃跑的村民，而不久连同伴也失踪了。从村长处得知此处有一个谜一般的怪物**オロチ**。每年它都要来村里抓走一名村民，今年轮到了少女**フミ**。村民们虽悲愤之极，但迫于怪物的强大力量而不敢反抗。此时少年**ナギ**挺身而出，只身前往魔窟营救**フミ**，但不幸也落入魔掌。在村民的央求下，西林决定前往怪物所在的巢穴营救**ナギ**、**フミ**还有同伴**コッパ**，并除去这个作恶多端的怪物。责任重大，他能否成功完成任务就看玩家你的身手了。

迷宫内的冒险基本上可分为三次：第一次是至第10层救出少年**ナギ**，第二次至"龙之颚"救回**コッパ**，第三次则进入"龙之颚"至顶层"魔窟"打倒**オロチ**救出**フミ**。

### 操作篇

#### 一、标题画面

**にっきをつくる**　写日记

若为新日记则后面的依次操作为取名，默认值为西林**シレフ**。选择游戏难度：**やさしい**简单、**ふつう**中等、**むすかしい**困难若为旧日记则选择**ふうらいにつき**（风来的日记）1~3，即三档记录。

**にっきをうつす**　日记拷贝

**にっきをけす**　消除日记

**ほうけんにでる**　继续冒险

**なまえをかえる**　更换姓名

**かいそう**　回顾日记的最后一段

**ばんづけ/パスワード**　排行榜/密码

●注：密码在通关后可取得，用于参加CHUNSOFT 活动，对国内玩家恐怕无用，而且也早已过期了！

**フェイのもんだい**(共 100 题)问题

开动脑筋，解决难题，你能达成多少呢？

## 二、基本操作法：

十字键：主人公的移动，道具的选择

选择键(SELECT)：在迷宫内有效，看地图，但只显示已探索区域

START 键：按一下，而后用十字键选择攻击方向

A 键：攻击，决定道具的使用

B 键：调出指令栏，取消上次操作

十字键：+ B 键：快速移动

十字键：+ START 键：抄近道，在被怪物包围前尽快脱出房间

A 键 + B 键：快速回复体力，但仍计算回合数，消耗满腹度

A 键 + 选择键：发射弓箭(先装备后使用)

## 三、指令栏及主人公状态表示

**おかね**　金钱

**とうたつちてん**　到达地点(上次冒险)

**けんのつよさ**　剑的强度(已装备的)

**たてのつよさ**　盾的强度(已装备的)

**ちから**　力量，表现为攻击的效果

**けいけんち**　经验值(离下次升级)

HP　体力

**レベル**　水平(每次上升都会增加 HP)

**まんぷくど**　满腹度(每 10 回合减 1%)

**どうぐ**　道具(用 START 键可整理道具)：

**ふる、のむ、よむ、うつ、いれる**，都可理解作"使用道具"，只不过针对不同类型道具的使用的不同称呼。

**そうび**　装备(共武器，盾、弓箭、腕轮四大类)

**みる**　看，针对**つぼ**(壶)使用，即检查壶内道具

**なける**　投掷道具，针对不同道具，效果不一，详见后文

**おく**　放下道具，相对于投掷文明多了，且不损坏道具

**せつめい**　道具效果说明，对未识别道具无效

**なまえ**　为未识别道具取名

注：装备类道具前可能有三种标记：骷髅：受诅咒，一旦装备很难卸下；

E：已装备；*：效果不明，装备后才显示。

**あしもと**　脚下

当道具档已满及其它情况下，位于道具所处位置上时可使用：

**ひろう**：捡起　**こうかん**：与身上道具相交换

其余同前

**おわる**　中断(结束此次冒险)

## 四、迷宫内各要素

墙壁：投掷物、弓箭、法术无法通过

泉水：投掷物、弓箭、法术可飞越其上

机关(**ワナ**)：各种用来阻止西林的陷阱，可分为四大类：

a：直接损伤体力类：地雷、毒箭(力量下降)、落石

b：限制行动类：活动地板(掉入下一层)、夹板(不能移动)等

c：使道具发生变化类：大水(盾—1)，尿(饭团子变馊)等

d：其它类：有解除装备，警报等

阶梯：前往下一层，地图上显示为方框

主人公：地图上为黑点

敌：地图上为圆圈

道具：地图上为十字标记，共分为九大类，即：

剑、盾、腕轮、弓箭、药草、书卷、手杖、壶、饭团子

商店：在选择中等或困难，难度后于迷宫内出现，但并非每回都能碰上，所出售道具也不确定，要是运气好，可有不少收获。

## 五、月影村

月影村前后共七间建筑物，分别为：

村长的家：位于村东北角，西林就是从这儿得知少女**フミ**被怪物**オロチ**抓走的消息。

**フミ**的家：位于村东南角，现在家里只剩下可怜的老父亲，去安慰一下吧。

鸣叫龙神社：从村中的阶梯到达，是神主的住所，在游戏的开始若不知道如何操作，他会教你，也是情节发展的一个重要地点。

食宿处：村西北角，西林如果在冒险中不幸被击倒就会从此再度出发，不过道具么……

仓库：村正面，**クヨウ**山卡入口处。在故事发展中村民会为你建造，用来存放冒险结束带回的道具。

## 六、人物简介

**フミ**：月影村少女，故事就是围绕如何营救她而展开的。

**ナギ**：村长的孙子，也是**フミ**的好伙伴。

**コッパ**：西林的同伴，一只会讲人话的神奇动物。

**ケヤキ**：西林在月影村结识的温柔姑娘。

**ヨシゾウタ**：也是个旅行者，给西林不少帮助，似乎是个乐师。

**バシリのゴン**：鸣叫龙神社的伙计，一些闲杂的事都由他处理（也就是个扫地的）。

神主：鸣叫龙神社主持，年纪相当大，一些闲杂的事都由他处理（也就是个扫地的）。

# 冒险指南

以下均为冒险前必须知道的要点，仔细听着在座的各位：

●每次出发，主人公 level 都只有 1，所以不必刻意追求高级别。

●每次进入迷宫，即使是同一次，各层的形状都会改变，所以还是尽量探查所有的道路吧。

●迷宫内各层的任务，说到底基本上只是找到楼梯往上走（或往下走）但为了以后能从容应付更强大的敌人还是多杀敌，找宝物为好。

●迷宫内采用回合制（但也不是你拍一，我拍一，而是同时动），无论是攻击、移动、使用道具都会计算回合，所以在决定下一步行动前先看一下周围敌人的动向。

●快速移动中若经过道具，则只显示道具名称而不捡起，另外还可用来与同伴交换位置。

●由于满腹度的设定，必须尽快找到饭团子，不然当满腹度降为 0 后，每一步行动都会损失体力。

# 浓缩精华的技巧篇

●抄近道：由于回合制的设定，使得此点尤为重要，因为敌人全都如此，你若不抄近道，就会损失一回合，等于白挨一次攻击，若敌人数目多，即便你级别再高也会一下子丧命（除非你拥有高攻击力的，同时三方向攻击的剑，且体力充沛，二者缺一不可）。

●对付弓箭手的技巧：与敌保持两格距离（同一行或列），向垂直方向走两步，即可。

●关于记录：此游戏记录的拷贝与其它不同，副本只能得到原本所处的情节，而不能得到位置，道具。即若在迷宫中中断，拷贝，副本只能从月影村出发，且道具全无。所以要想保持与原本一致，只能照下列步骤：

①前提是仓库已建造完

②冒险结束，回村，将身上道具卸下放入仓库

③在村中记录

●投掷道具。

①药草：此点至关重要。难度为困难时，营救出**フミ**后必须沿原路返回，要想让**フミ**一点伤也不受不太可能。当她受到攻击后，立刻将回复体力的药草投向她，可使其恢復。其他同伴也同样。

②杖：当使用次数为0时，将杖投掷出去也能得到同样效果。

③武器、防具：可将差劲的武器、防具投掷向敌人，效果同弓箭。

④壶：打碎壶，取出存放的道具。

●购置道具：

以下介绍为偷取道具法，正派玩家可跳过此处：

①利用机关。若商店内有向下一层掉落的机关，可拿够道具后跳下，最安全。

②利用大部屋书卷。在该层使用，使成为一个大房间，此时店主会去守住楼梯，只能打倒他，不过切记，他绝对不弱。

③直接用魔法攻击，例如龙之炎，定身术等。

④利用盗贼。不过一般极难遇上盗贼，这时要用盗贼之壶（**トドのつほ**）在商店内，对准墙投掷，会有盗贼从破裂的壶中跑出来，不过它会偷什么就不确定了。

●机关。可用道具**めぐすり**探出，若无此道具，还有办法。用武器在空挥中，若攻击方向有机关就会显露出来，虽然会浪费不少回合，但起码你安全了许多。

●未知道具的识别。可用识别的书卷来识别。其实各道具的假定名称代表的东西不会改变，只须建立一下对应关系即可。

●武器、防具的强化。如果只是强度的强化，只须调难度为简单，不断反复地冒险，在得到剑+1或盾+1后立即使用，而后平安返回即可。

●合成。在得到合成壶（**こうせいのつほ**）后即可进行，将不同的武器放入，合成出的武器将以第一把放入的武器为名，附加攻击力为原先的总和，且同时具有各种武器的特殊能力。如将妖刀（**ようとうかまいたち**）+2与**ミノタウロス**斧（**おの**）+1放入，合成为妖刀+3，特殊能力为妖刀的三向攻击及**ミノタウロ**斧的会心一击。盾也同样。

另外，同种类杖合成后仍为原来那种，但使用次数为原先的总和。武器与盾合成为杖。

# 道具清单

●武器：

**こんほう**：短刀，攻击力低下，出现率高

**なかまき**：长剑、攻击力为**こんほう**两倍

**カタナ**：浪人拿手武器

**どうたぬき**：天下名刀，攻击力高

**つるはし**：攻击力低下，特殊能力可砍开墙壁，用多了会断裂妖刀：三向攻击

**じようぶつのカマ**：不死系怪物克星

**ひっちゆうのけん**：必中

**ミノタウロスのおの**：会心一击

**マフジカブラ**：基本攻击力最高

**ひとつめゴロシ**：对独眼怪特效

**ドレインバスター**：对能吸收HP的怪物有特效

**ドラゴンキラー**：对龙系特效

●盾

**かわのたて**：皮盾，防守力低下

**もつこうのたて**：木甲盾，防守力稍高

**せぃどうこうのたて**：青铜盾，防守力皮盾2倍

**てつこうのたて**：铁盾，防守力较高，能用到将近15层左右

**しゆうそうのたて**：重装盾，防守力极高，但会导致满腹度、威信减少

**トドのたて**:防盗

**ドラゴンのたて**:龙盾,有效防御龙的火炎

●腕轮(**うてわ**)

**かぃしんのうてわ**:会心一击出现率提高

**ハラヘラスのうてわ**:锁定满腹度

**のろいよけのうてわ**:防止受诅咒

**とうしのうてわ**:透视,看清迷宫内敌人及道具等位置

●杖(**つえ**)

**ふきとばしのつえ**:伤敌5点HP

**みかわりのつえ**:将敌变成西林模样20回合(当替死鬼)

**ふういんのつえ**:封印怪物特殊能力

**いたみむけのつえ**:使敌受到与自身同样损失

**かなのばりのつえ**:定身术

●卷物

**しきべつのまさもの**:识别的书卷

**てんの恵みのまさもの**:剑+1

**めの恵みのまさもの**:盾+1

**ハワーアッフのまさもの**:内攻击力翻倍

**バクスイのまさもの**:敌全体休眠,自身2倍速

**こまつたときのまさもの**:满腹度,HP全回复,状态恢复正常

**あかりのまさもの**:看到全体地图、敌、宝物位置

**おおへやのまさもの**:大部屋卷物,使该层成为一个大房间

●药草

**やくそう**:HP回复25点

**おときりそう**:HP回复100点

**めぐすりそう**:眼药,看出机关位置

**ドラゴンそう**:吐出强力火炎

●壶

**ほそんのつほ**:存放道具,节省空间

**トドのつほ**:盗贼壶

**そうさのつほ**:将存放入的道具送到村中

**せなかのつほ**:酒壶,回复HP,回复状态

**こうせいのつほ**:合成壶

(注:①存放于仓库中的壶内道具会丢失。

②投回**コッパ**后,要将难度改为中等以上(含中等)情节才会继续发展。

③每次出发前只能带一页(即5件)道具,多余的会丢失。)



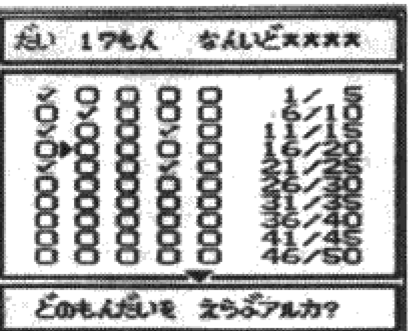

**协助玩家冒险的新角色出现!**

在SFC版中,有一些协助玩家的人物登场,而GB版亦是如此。像SFC版的厨师和陶艺家等人,当玩家通过特殊事件后便会给予我方道具,带领西林进入新迷宫。这样的情节GB也有!

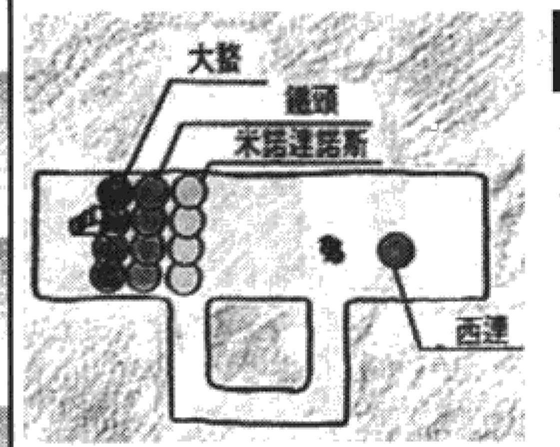
旅行的药商良增田就是其一。和西林似乎是因为在月影村碰上才变成朋友的。如果要谈到药的话,西林所冒险的世界确实有不少药草类的道具。着业只要亲切对待这个神秘男子,就能从他身上获赠药品。

# 菲伊的问题

这是比超任版"风来的西林"更具威力的菲伊的问题！问题是用谜题的形式目的是从各种不同的地形中，利用各种技巧到达往上的楼梯。


▲已经通过的问题就会打上"对钩"，何时才才能全部通过呢？

## ●第一个问题



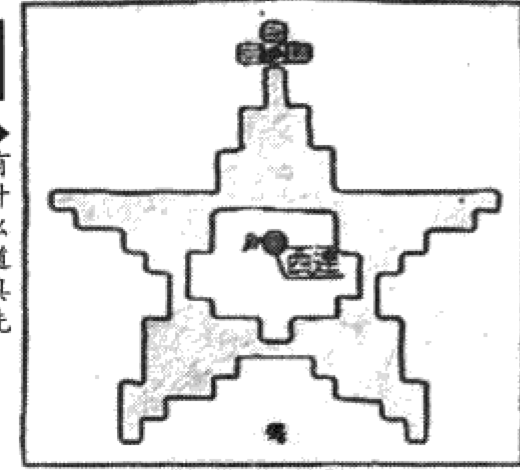
◀不要让怪物堵住下面的通道，好好诱导他们让他们等着。

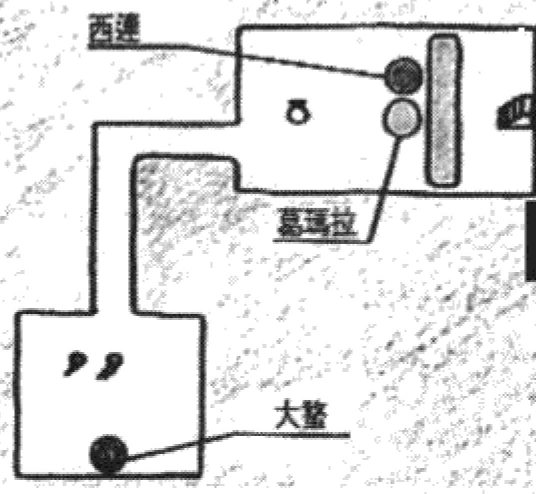
西连的左边是巴可斯伊卷轴，再往左是米洛达洛斯、铁头、大螯等一群不管怎么看都没有胜算的怪物们排成好几列。请考虑西连（为与图中一致，这里暂称西林为西连）和怪物们的移动，如何才能到达左侧的楼梯呢？

## ●第七个问题

西连的左侧有目药草，喝了就马上可以看到下面的弹簧陷阱。虽然楼梯被障碍物挡住了，但可以看到遥远下方的大房间有一个卷轴……

▶有什么道具先用了再说，线索自然会出现。



▲把大螯赶走不要来碍事，再好好利用葛玛拉向楼梯前进。

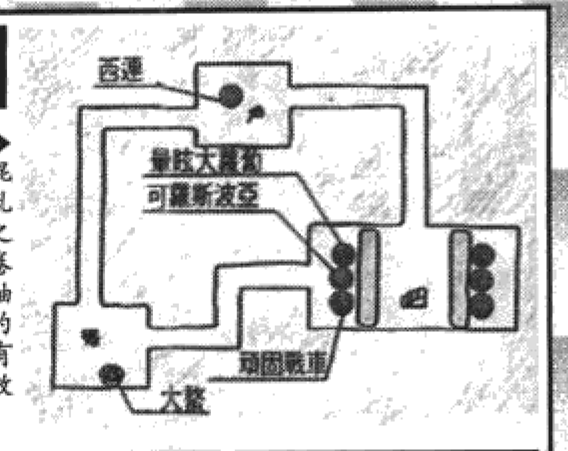
## ●第十一个问题

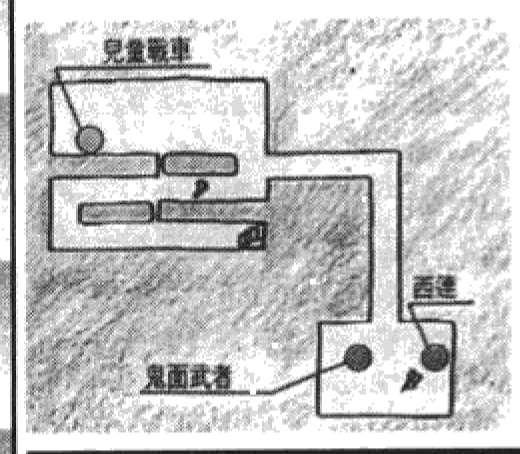
在西连正下方的葛玛拉，有爱钱的特性。在下方有两支手杖，一支是驱除杖(1)，另一支是变换地点手杖。再往下有让人毫无胜算的大螯。手杖即使是(0)之再投中敌人也会产生效果。

## ●第十四个问题

西连的右下方有高飞之草。而在远处的左下方有混乱之卷轴。两个都可以用，但是要用哪一个呢？在右下方的房间中，有攻击力高并拥有飞行道具的怪物。当然，以普通的方法进入是不可能有胜算的。

▶混乱之卷轴的有效范围为整个房间。对邻接的怪物也有效。




## ●第二十一个问题

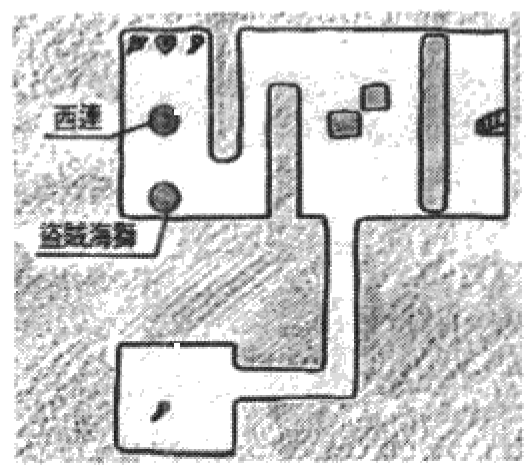
使用西连左下方的龙之草可以一击把鬼面武者打倒。鬼面武者过 5 回合后就会变成亡灵武者，使其他的怪物升级。左上角的儿童战车一旦等级提升，就会贯通墙壁开始射箭。亡灵武者的 HP 为 5。

◀驱除杖用在任何对手身上都可产生5点的损伤。

## ●第二十四个问题

西连上方的道具，从左到右依次为目药草、海狮之盾、变换地点手杖（2）。在正右方的通路有一个陷阱，掉下去的话就准备等死吧。只要善用下方的驱除杖……

▶使用变换地点手杖，再加上一点运气，也许可以到达楼梯。




## ▼解答▼

**（第 1 个问题）向左移 2 步，再虚晃一回合。然后读取巴可斯伊卷轴，经由下方的通路前往楼梯。（第 7 个问题）跳到弹簧上弹出小岛，读过大房间中的卷轴后，地形就会变平坦，就可前往楼梯。（第 11 个问题）先离开葛玛拉，葛玛拉就会跑到金子上面，经过最短距离取得手杖，在通路途宫使用驱除杖，让大鳌回到房间。然后站到葛玛拉左边，投出驱除杖，将葛玛拉吹向楼梯的方向，再使用变换地点手杖。（第 14 个问题）不需要高飞之草，只要取得混乱之卷轴，踏入右下的房间一步，马上读混乱之卷轴，前往楼梯。（第 21 个问题）以龙之草打倒鬼面武者，取得驱除杖之后，虚晃几下，等亡灵武者来到眼前时挥舞手杖。然后直接前往楼梯。（第 24 个问题）依海狮之盾、目药草、变换地点手杖的顺序拿道具。装备海狮之盾，将海狮盗贼引到通路的捕兽夹子跟前。把目药草投向通路对面，以道具引诱海狮盗贼。等海狮盗贼快拿到目药草的时候，使用变换地点手杖回收目药草。之后，到下方的房间回收驱除杖，把海狮盗贼吹向楼梯侧。最后向海狮盗贼挥动变换地点手杖往楼梯。**



# “西林”典义指南

## 确认流程和各层楼之间的相连状况

这一次西林的最终目的，就是打大蛇，平安无事地将被选择成为供品的月影村女孩子送回来。在此则为你介绍整个故事流程，及必须前往冒险的各个楼层。

1，在文子家与她母亲谈话

2，听取鸣き龙神社神主的建议

3，在村子的出口听取救出那基的情报

4，在迷宫的10楼找到那基，并将那基平安无事地带回村里

5，在旅馆中与良增田对酌

6，向村长及位在神社中的パシリのゴン打听柯帕的下落

7，在龙之颚救出柯帕回到村(此时就算失败也并不需要重来)

8，在旅馆投宿，等待夜晚的到来

9，向村长打听龙之颚及村子的秘密

10，在村长家听取打开龙之颚的办法

11，前往神社拿取香没钱箱子中的卷物

12，前往村长家打听卷物的下落

13，良增田替你打开龙之颚

14，打倒大蛇

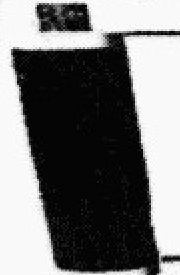
15，将文子平安无事带回村中

### ▼各层楼之间的相连及名称

月影村

| 楼层 | 名称 |
|---|---|
| 1楼 | 变化森林 |
| 2楼 | 变化森林 |
| 3楼 | コマシラ洞窟 |
| 4楼 | コマシラ洞窟 |
| 5楼 | コマシラ洞窟 |
| 6楼 | コマシラ洞窟 |
| 7楼 | 供养山 |
| 8楼 | 供养山 |
| 9楼 | 供养山 |
| 10楼 | 供养山 |
| 11楼 | 供养山 |
| 12楼 | 供养山 |
| 13楼 | 供养山 |
| 14楼 | 供养山 |
| 15楼 | 龙之颚 |
| 16楼 | 龙之颚 |
| 17楼 | 龙之颚 |
| 18楼 | 龙之颚 |
| 19楼 | 龙之颚 |
| 20楼 | 龙之颚 |

龙之颚



# “西林”必备技巧篇

## 要成为一位流浪汉必须具备的技巧

在此为您列出要过关之前必须学会的基本技巧。只要你能学会，应该就可顺利地前进。

●**利用空挥先发制人**：是否能先发制人则是十分重要的技巧。只要你在与怪物距离一格远时，先挥空一次的话，那么就可获得先发制人的机会。

●**小心的移动避开弓箭**：如果你采用直线前进的方式接近会射出弓箭的**ポウヤー**等怪物，会受到很大的损伤。因此必须采用小心地斜向移动方式来接近，才不会被弓箭射中。

●**与敌人1对1战斗**：如果你被敌人包围住，而必须一次与2只以上的怪物战斗，则战斗的效率会相当差。此时必须赶快逃向最近的通道。在此地由于可与怪物1对1战斗，因此可将损伤减至最少。

●**斜向移动以节省时间**：纵使是前往同一个地方，但光采用纵·横的移动及也使用斜向移动所花费的回合数会有相当大的差距。且由于所花的时间越久，饥饿度减少的越多，因此必须利用斜向移动。

## 要有效地利用道具所需的技巧

在本游戏中，如果说要玩家不使用冒险途中所落下的道具而过关，可说是完全的不可能。因此接下来为大家介绍更加有效地使用道具的技巧。

●**不必捡起道具即可使用**：当你所拥有的道具并非全满时，走到道具之上即自动地加以拿取。但此时，如果你是在按住B键的状态下走上去，那么就会成为“站上去”的状态。这时如使用**あしもと**的指令，那么除了一般的使用道具之外，更可将金钱丢出去攻击或者是把它放入保存之壶中。

●**将道具留下来的方法**：虽然说道具在西林被打倒时就会消失，但如果你使用**退き上げの**卷物（只有装备者才会保留着）及仓库之壶的话，那么就可以保存在月影村的仓库之中。仓库在救出那基之后就可使用，而且会随着使用的次数增加而慢慢地有着2个阶段的加大。

## 将那基、文子、柯帕带回村里

在游戏中，玩家是一定要救出月影村的孩子们以及伙伴柯帕才行。而在此则告诉玩家要会在哪些地方才可见到他们。

●**柯帕的情况**：柯帕就在爬上14楼楼梯上方一点点的“龙之颚”等待着西林。只要柯帕加入成为伙伴的话，那么在回去的路上满腹度就不会减少。而且由于在回程时就算被打倒柯帕也会回到村中，而不必再度前往龙之颚等待他。

●**文子、那基的情况**：那基在10楼，而文子则在大蛇的魔窟之中。但如果当西林跟着那基或文子所带着那群小孩回去埋被打倒的话，由于孩子们会回到原来的地方，因此必须重来一次。

## 帮助玩家进行冒险的动物伙伴

SFC 版有着会在冒险中帮忙的伙伴存在，而当然在 GB 版中也有十分值得依赖的伙伴登场。只是这次的伙伴并不是人，而是动物们，而在此就为你介绍它们所拥有的能力。

**●鸡**：鸡在救出柯帕之后即可成为伙伴，是一位攻击力相当高而十分值得依赖的伙伴。而鸡有时所产下的鸡蛋除了可以提升满腹度 30%之外，好像也有着各种不同的效果。

**●小猫タンモモ**：一般而论最先成为伙伴的是小猫**タンモモ**。只要你回到村子 3 次以上之后前往神社，小梓就会为你介绍**タンモモ**，即可带上它一起进行冒险。但由于它有时候会搞错攻击对象，因此在后半段可说十分地麻烦。

**●与敌人 1 对 1 战斗**：如果你被敌人包围住，而必须一次与 2 只以上的怪物战斗，则战斗的效率会相当差。此时必须赶快逃向最近的通道。在此地由于可与怪物 1 对 1 战斗，因此可将损伤减至最少。

**●小狗ポチ**：小狗**ポチ**同样也是在救出柯帕之后可成为伙伴的动物。不管在攻击力、体力上，则都可说是最强的伙伴。而**ポチ**的特殊能力，则是它尿尿的地方，很容易长出像弟切草等不同的草类植物。只要你在它尿尿的地方等上 5 回合之后，草就会出现。至于会出现那种草则是随机选择。

# 各种场面处理方法

**★别输给困境，找出自己的活路！**

## 场面 1：空腹又没有おにぎり的情况

**就算装备再强，但如果没有食物而使满腹度变成零的话，最后还是会不支倒地。而当然只要装备上ハテヘテズの腕轮就可避免空腹，但取得的机会却相当少。因此在此为您解说一般情况下的处理方法。**

**●吃草及鸡蛋来充饥**：基本上，所有的草都可以当成药吃下支，并恢复 5%的满腹度。而纵使是会产生不好影响的草，在不得已时也不得不拿来止饥。此外鸡蛋吃下支之后可恢复满腹度 30%，它可由伙伴的鸡或商店获得。



**协助玩家冒险的新角色出现！**

▶对于倒在途中而回到旅店的玩家非常细心照顾的亲切村姑。不过旅店的老板娘却说她「有一些地方颇奇怪的」。这到底是什么意思呢？要是前去和她攀谈、小梓便会时而带来一些道具。莫非这两人将会谱出恋曲吗？

●阅读困おにぎりの卷物：当满腹度变成零之后，阅读おにぎりの卷物即可恢复满腹度 100%。但是如果有其他困扰的状况存在，则有时它会优先解决这些状况。因此在使用之前，先仔细确认好自己及周围的状况相当重要。

●打倒特定的怪物：在 7 楼附近所出现的びーたん，只要打倒后就一定会留下おにぎり。而在 10～12 楼所出现的にぎり变化，则有时会使用将你未装备的道具变成大的きいおにぎり的特殊攻击，在这些楼层中则可善加利用。

## 场面 2：在无法前往的地方有道具存在

**在游戏中偶尔会出现被水池所包围而无法进入的地形，而在这种地方设置有好几个道具及接关的情况也相当多。而此时只要玩家你依照以下所介绍的方法使用卷物、杖或壶，那么就可取得此地的道具。**

●阅读大部屋の卷物：大部屋の卷物，该层楼就会变成一个大部屋并使水池消失。这样就可以前往原本无法通过的地点。在该处放置很多东西时使用则最好。

●使用场所替えの杖：当无法前往的地方中有怪物存在时，只要挥动场所替えの杖就可以与怪物交换位置。而在捡完了道具之后，则在这种的地方一定会安排有弹簧的陷阱将你弹回外面去。

●按下トドの壶：当只有少数的道具存在时，这是工项相当有效的方法。那就是朝向对岸的道具按下トドの壶，**如此便可确实地回收想要的道具。**

## 场面 3：在混乱状态下进行战斗的情况

**只要你小心踏中回转板的机关或是被混乱草所丢中，那么就会在 10 回合中变成混乱状态。在混乱中则无法利用十字键向指定的方向移动及攻击，因此如果被敌人包围则十分危险。以下介绍其中 3 种应变方法。**

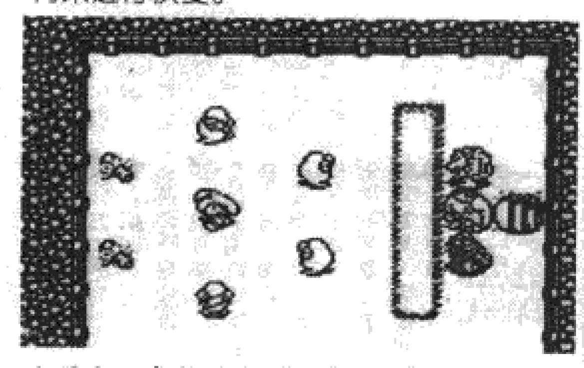
●射出弓箭攻击：虽然在混乱中无法依靠使用剑的一般攻击。但是纵使是在混乱状态中，弓箭还是可射往所指定的方向，而可确实地使用敌人受到伤害，因此是十分不错的一种攻击方式。

●丢出道具攻击：纵使在混乱状态中，玩家依然可以丢出道具向敌人进行攻击。至于丢什么好呢？则以会造成较大伤害的武器及道具最佳。而且依照其强度，威力越强所造成的损伤也就越大。

●按下背中の壶：只要按下背中の壶，就可以瞬间恢复混乱状态。但是如果是附近有会丢出混乱草的敌人在的情况，则在打倒它之前不要恢复，以往有再度陷入混乱状态的危险。而最好先确认好情况之后，再来进行恢复。

ぼうけんにでる
▶にっきをつくる
にっきをうつす
にっきをけす
なまえ　▶ふうらいに
かいそう
フェイのもんだい
▶やさしい
ふつう
むずかしい

▲游戏较难，请选择简单模式！



▲用全灭卷物逃过这三个大怪物吧！

## 场面 4:房间成为怪物房间的情况

**有时当你误角某些设置在房间中的机关之后,房间就会变成怪物房间。而纵使你是使用めぐすり草的话,也无法事先加以防范。**

●吃下无敌草进行战斗:吃下无敌草后,就 在具有效果的 20 回合打倒周围的敌人,前往楼梯及通道。而虽然是无敌,但由于怪物房间内陷阱很多,要特别注意。

●**吃下高飞び草逃出**:当你陷入危险的状态时,只要吃下高飞び草就可以移转到同层楼中的某处,调整之后重新再来。

●**沿着通道且战且退**:当附近有通道时,就可有效地利用此方法。只要进入通道之后,就不会被敌人所包围,之后只要 1 步 1 步地后退,再打倒正面的敌人即可。

●阅读卷物来应变:当附近有 2 个以上的敌人时,使用困**つたときの**卷物就可停止其动作。此外如果使用混乱**の**卷物、真空斩**の**卷物或**バクスイの**卷物,则会分别有不同的效果产生。

# “西林”江湖大盗篇

**★偷商店的东西之后逃走**

**在迷宫中会有可以买卖道具的商店在迷宫中随机出现。在此虽然也有贩卖着拥有特殊效果的武器、防具及壶等物品,但价格则通常配合效果会相当高。因此虽然依照道理说来必须要购买才是正道,但有时候被手头所逼也必须要由店中偷出东西才行。此时店主、警卫及警犬会跑出来追捕你,不过你只要能走到楼梯前往另层楼的话,就可逃过追捕不被问罪。**

●利用**トドの**壶来完全犯罪:在此介绍成功率 100% 的犯罪。首先在店中找到所想要的道具。接着将这个道具放在店门口之胶的地方。然后再走出这个商店,由入口面向店中使用**トドの**壶。如此一来就可在店主完全没有注意到的情况之下,顺得偷到所想偷的道具。不过,壶类的道具则无法利用此一方法偷取。

●**利用卷物及手杖**:利用卷物及手杖所组合的犯罪成功率也相当高。首先请先拿起所想要的道具,使用大部屋**の**卷物,店主就会移动到楼梯之上。然后再离店主 6 格远的地方向店主挥出场所替**えの**杖,再立刻爬上楼梯即可成功逃出。此外,如果在阅读了大部屋**の**卷物之后,使用身**がわりの**杖、吹**き**飞**ばしの**杖、金缚**りの**杖、一时**しのぎの**杖(当成敌人使用)也同样有效果。

●利用**つるはし**:最为传统的一个方法。当商店与楼梯之间距离最近的,就可以利用**つるはし**挖掘出一条连接商店与楼梯之间的通路。当你偷了东西之后,就可以利用这条通道来逃走。

### 回其他偷东西的技巧

**向成功率低的偷盗挑战的才是真正的高手。像利用高飞び草逃出店中及利用无敌草打倒追兵也是一种办法。别忘了,还可以将店主封在壶中呢!**

# 序盘问答题带路……

●NO1：在阅读"パクスイの卷物"时，时机是重点。阅读之后就可快速到达阶梯，且仍有充裕时间应付那些正在睡觉的怪物，所以一拿到马上就用……

●NO2：在有水池的地方可斜方向来前进。虽然在游戏时想以最短距离来前进，可是相对 地，由于这会造成可看到地地方太少，因此却很难马上到达阶梯。

●NO3：丢掷道具可穿越水池。而弟切草对アンデシド系的怪物特别有效。

●NO4：即使是面对着水池，杖的威力仍可向一直线方向上的目标发挥其效果。所以当利用"场所替えの杖"时，就可轻松与对手交换位置。

●NO5：使用"吹き飞ばしの杖"时，可将对手击退至一直线上 10 格以后的距离。之后要以最短距离向阶梯前进就没问题了。

●NO6：通常道具与陷阱绝不会在同一个地点。陷阱虽然平常看不到，但是若向有陷阱之格子进行攻击动作的话，则可以轻易发现，所以还是尽可能避开陷阱以最短距离来前进吧！

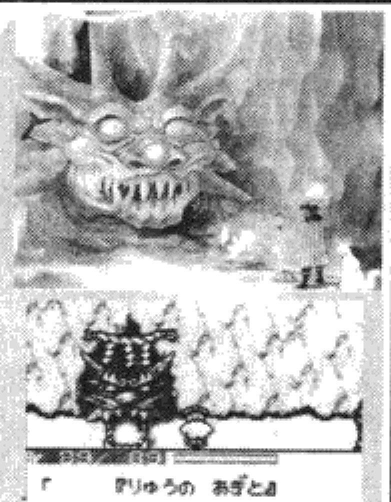
●NO7：假如吃下眼药草的话，则一般看不见的陷阱便可一目了然。而"大部屋の卷物"可使楼层变成大房间，柱子水池会消失。

●NO8：进入"やりすごしの壶"后玩家角色便会消失，而变成怪物来自由行动。

●NO9：水池的连角若有东西封锁起来，就可以安然池前进。对怪物使用"かなしばりの杖"后，直到我方攻击前它都不会攻击。

●NO10：对于移动速度每回合一格，而且会使用飞行道具的怪物，只要小心移动便可不受到攻击。箭的有效距离是 10 格，杖则无限。

●NO11：……

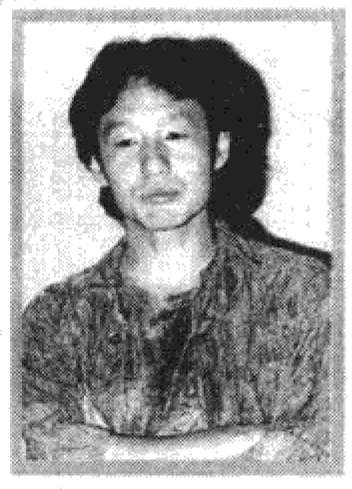



"风来的西林 GB 版"有两种游戏模式。三种游戏难度在"店、怪物房间、道具名、怪物种类、道具种类"的设定上不同。而其中的问题模式主要是让玩家熟悉操作上的练习以及道具的使用方法。GB 版是保留了 SFC 版的要素的，而题目数量却更多，更有益智性。上面的图片要说明的是在舞台中找寻时也会发生遇到死路而中途折返的情况，一定要问到返回游戏最初村落的方法哦！



后山取来的。要加油哦！

西林你看这个。是我去



▲CHUN SOFT 游戏开发部企画，富江一郎。"风"的独特世界观是其一手创造。

GAME BOY 自 1989 年问世以来，以全球 4500 万部的销量大获全胜，在次世代机横行的今天仍然我行我素，凭借其真正意义的便携和软件上的优势而屹立不倒。更可怕的是，任天堂近年又不断推出新款式新功能的 GB，尤其是彩色液晶屏幕的 GB，相当令玩家期待。

这种态势，GB 爱好者都深有体会。这里，我们特精选对"风来的西林"开发者专访的部分内容，以期使大家从另一个视点来透视 GB 的威力，并了解一部优秀作品的开发，哪怕是小小的手掌机游戏，也蕴含着制作人员的巨大心力。

## 企业机密！？GB 版"风来的西林"开发内幕——

——（光凭着游戏攻略，是没有办法看到完整"风来 GB 版"的。于是，编辑小组特意赶往株式会社 CHUN SOFT 去紧急采访开发人员长田和富江先生）请问制作 GB 版的契机是什么？

长田：这个点子是从企画完"特鲁内克大冒险"之后，就已经有的。由于它的所需游戏时间没有那么长，而且游戏性质也颇简单。因此我那时候就突然想到这种性质的游戏，说不定比较适合在 GB 上发展。而且这之后也有一些小学生、低年龄层提出希望我们做做看的建议，因此才促成的。

富江：由于开发人员并没有那么多，所以我们经常看着式作表，有时甚至将它与 SFC 版"风来"同时作业。

——大概由多少人担任开发？

长田：程序设计师有四名，总计大约有 10 名开发人员。（编辑部认为，一年一般只推出一部作品的 CHUN SOFT，规模虽不是很大，但人的头脑却是有着无尽智慧的，这么大受欢迎的 GB 版仅由 10 个人开发，说明电玩业不一定非得是高投入才会获得高产出）

——有没有因为开发 GB 版而造成工作的困扰，或者是类似这一类的问题发生呢？

长田：困扰的事情可多着呢。在 FC 主机中，若是将物件（游戏人物）横向排列的话，就会乱掉，而这一点和 GB 是一样的。举例来说，所谓的怪物房间在 SFC 上就算将所有的物件排列在一起，也不会将画面造成紊乱。另外它也不能以半透明的画面重叠使用，而这在整体地图画面是以前惯用的方式。制作 SVC 版"风来"，我们都将青色的画面与半透明重合，而且像是这样的制作出的背景，数量上面并不算少。可是到了 GB 硬体上面，它并没有这类的支援，我们经常会不知道该怎么办。

——可是视窗方面还是颇有半透明影像的感觉呀！

长田：啊，没有错。那是因为我们整体上使用了一大堆的小技巧，然后一点点、一点点细心去修改出来的后的感觉。

——无法进行通信对战吗？

富江：能的话就太好了。

长田：虽然我们在刚开始有大致地商讨过，但是实际上通信的机能与我方想要达到的部分却有难以协调的部分存在。就像道具的交换，其实我们没有一个人不想把

它给做好，只不过即使心中有想做的偏差，可是这次还是相当遗憾，只好等待下一次机会了。

——剧本方面应该是设定成前作续篇所发生的故事吧?

富江:是的。虽然带有一点外传的色彩,不过是以中音穿插的小事件为核心的一篇故事。

——依据目前为止的资料显示，其中有柯帕失踪及必须打倒怪物的冒险存在。它们发生的顺序是怎么样子的呢?

富江：虽然柯帕方面被设定成行踪不明，可是在这里他们会以再次会面的形态处理。后至于在来到月影村后的怪物事件部分，我们也是将它放入寻找柯帕的故事之中。

——两边的故事同时进行吗?

富江:是同时进行的。

——谈到游戏的目的，基本上是救出男孩子之后,还要前去拯救女孩子才对吧?

富江：虽说前作中去到了桌型山脉后，游戏就算是破关了。不过这次不管怎么说，我们都加厚了本篇的脚本，其中有可能会要玩家来回数趟的必要，其实本篇的故事部分,还有一些些的保留没有公布出来。

——前作的“食神之祠堂”及“画轴后的洞窟”中，是要和特定人物对话后才可破关的。而GB版里救出男孩后和女孩子的状况是否也一样呢?

富江:不,要将他们带回来。

长佃：这一次的作品我觉得和“特鲁内克大冒险”比较相像。要玩家去迷宫带回东西。

——迷宫总共有几层楼呢?

长佃：这还没有确定，要等试玩后才知道。在GB主机上,要是进行太久的话,不单是眼睛会累，而且体力也会不够用。不过我想到了超级GB主机上，这种情况比较不会那么严重吧。

——根据现有的情报，玩家似乎只要救出女孩,打倒皮物便可以破关。在这之后,难道没有像“特鲁内克大冒险”一样,会出现走不尽的迷宫吗?

长佃：虽然我们很想做，可是却还没有一个定案。说句老实话，目前距离完工的期限时间很短，在这种赶工的情况下，要怎么决定才会比较有趣，其实我们也并没有确实的结论。困此我认为是否有趣才是我们决定的关键，不过这个问题似乎要等到我们玩玩看之后,再来慎重的解决。(编辑部认为,GB在游戏的“有趣”度方面，恐怕连次世代机都要学习学习。任天堂的64位机，因其以卡带为媒体，“有趣”也便成了该主机吸引玩家的致胜“法宝”了,无疑高性能的N64要禀承任氏一贯的“游戏要有趣”之作风。但没想到为任氏开发软件的其他公司也很重视这点啊！)

——是否在这种紧迫的工作状况下，还能想出一些好点子?

长佃:那倒是没有问题。因为我们已经有许多的点子想要放进游戏里面了,发售前还会加以调整。

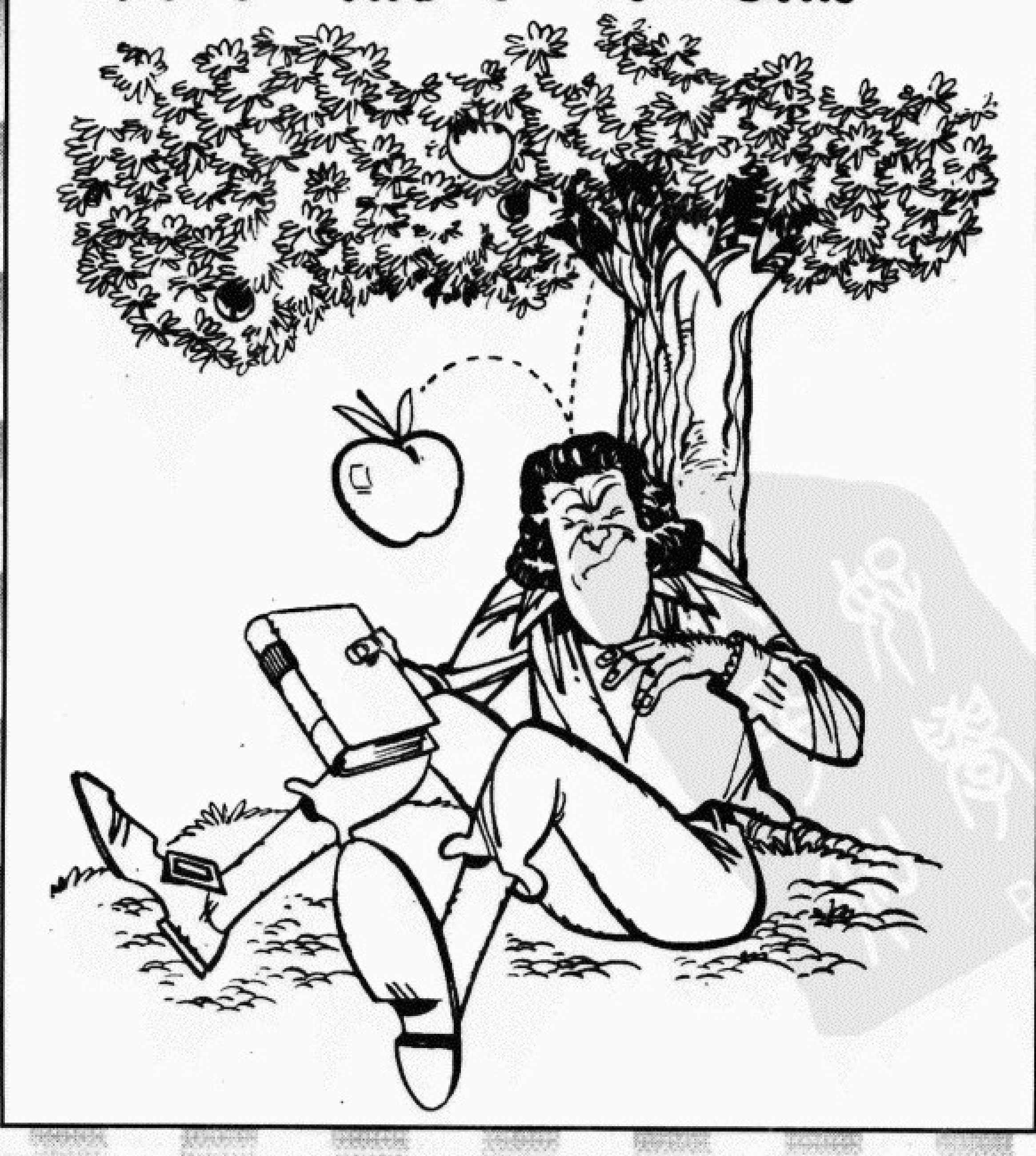


▲右面戴眼镜的是长佃先生。

## GB版“风来的西林”要以对话的内容为主体!

# 秘技·偏方

## 笨人·懒人·菜鸟篇



## 雅典娜Ⅲ

**隐藏道具**:①ARETHA 1:在ハロハロ村的ストアハウ中最左边屋子左上角的箱子中，作用是可在地图画面随时将 HP 加满；②ARETHA 2:在ハロハロ村的ストアハウス中最右边屋子装有花かざり的箱子下面的箱子中，作用是可将全员的等级加至最大（100级）；③マピスの光:在“虹の町”中的一个屋子里的瓦罐之中，作用是周围出现花环(有效时间为180秒)。

**隐藏敌人**：在“地下城への道”，第一个叉路口向右行，第二个叉路口向上走，原来走进了死胡同。但若走到死胡同尽头，可发现隐藏的 CHR1，打败它们可得到ペンタドラゴン。用它制出的道具可在战斗中加 HP。另外，在游戏后期还有一处类似的死胡同。走到尽头可遇到 CHR2—3 台 GB！打败它们后得到的道具可在战斗中给敌人重创（可使敌队每人损 HP1600 左右）。

**沈阳 吴晓祎**

## 米老鼠 5

**选关密码**:2、BACK,3、FULL,4、GRIN,5、WHAT,6、BOSS,7、COCK,8、DRIP,9、BULK,10、HINT,BOSS1、SLAP,11、SPOT,12、BLOW,13、GRIP,14、TRAP,15、BILL,16、WALK,17、DROP,18、FLAG,19、HOST,20、TYPE,BOSS2、JUMP,21、MELT,22、FRET,23、RENT,24、LEST,25、JURY,26、MEND,27、SELL,28、TICK,29、NICK,30、SOFT,BOSS3、PECK,31、YARD,32、REST,33、SOLD,34、FROM,35、THAN,36、CENT,37、POST,38、HERS,39、SILK,40、CHIP,BOSS4、JOWL。

**武汉 李辉**

## 魔法骑士 2

**魔塔之 6、7 层通过法**:6F:拿到所有宝物，并且调查墙上两则过层告示。来到最右下方机关房内，门口的机关先不要碰，进人有三个机关的地方，依次拉动右边的机关三下，左边的一下，中间的两下，再拉一下门口的那个机关（可能要重复一次拉机关过程），过层大门就会敞开。7F:本层任务是推各种图案的方块。正确的次序是把方块都呈一直线排列在右面，方块由上至下(“上”指离门近的方向)，依次为心形图案方块，星形图案方块，圆形图案方块，方形图案方块，月牙形图案方块和三角形图案的方块。

**苏州 张青**

## 队长翼(天使之翼)

**选关密码**:二、りりたえむ　じけじわざ　くか

三、ゆりたるよ　ふあのけす　くえいか　あ　たわぼぼの

四、りだけるに　もむでわげ

くぶすか　　げ　あむかぼに
五、たたまくつ　ゆてじわざ
すたのか　　む　かてすわわ
六、たいげえて　もまるけせ
けえるか　　で　えわざわざ
七、せいかげゆ　ゆいげむゆ
けぶざか　　げ　くけよたで
八、けつぢにか　　るまだのじ
でにせくあ　　でのじあに
にもむほそ　ふまる
九、けよふにわ　ぶだりわか
でえにえ　わ　けのでたに
だもいぢそ　せその
十、るえあくえ　ぶいよりむ
じのてく　　や　　いりむ
かえ　せぶゆたた　ぼふわ
十一、けくるえく　げてやそつ
じたふ　　くわ　　もそつ
かそ　てぶむあり　かふよ
十二、もするする　ぢくせそた
るるわ　せぢ　ざだだえあ
ぢぢあくの　ざゆか
十三、えそのけむ　ざわそあで
げだえ　けむ　りまでくあ
かげせけだ　せゆせ
十四、のじたけや　むむふあだ
ざだの　てわ　よまだすあ
くぼげでだ　ぼぶい

**上海 孙文凌**

**阿雷沙Ⅲ**

**隐藏剧情：**在游戏刚开始的ハロハロ村右上角的サントス寺院中，有一个后门。门口有两个人拦着不让进人，这时站在右边的那个守门人的身前记录一下，再读取出来，即可发现那个守门人不见了，如此便可进入后门中的“?”版面，里面的敌人和BOSS十分强悍，笔者就算拥有ARETHA2等超级道具也无法取胜。

**湖南长沙（那个字打不出来的）杜冲**

**WARIO BLAST**

选关密码：

第一关：①4696
②7006
③8774
④5141
第二关：①9185
②4610
③2630
④3569
第三关：①8401
②8264
③0173
④2828
第四关：①4152
②3451
③4312
④0874
第五关：①1909
②5010
③2904
④1726
第六关：①3614

②0610
③9867
④9618
第七关:①1884
②7702
③6925
④7110
第八关:①5814
②8136
③0390
④3158

**山东兖州 年纪15岁玩龄10年的老电玩迷 莫自群**

## 第二次超级机器人大战G

**复制战机:**通过第一话后,将ウッリ的战机Vガンダム和アムロ的战机ガンダム互换。但按剧情,ウッリ仍会驾驶Vガンダム出现。刚过关还没什么变化,再多打几关就会发现多出一驾无人驾驶的Vガンダム,而ウッリ仍驾驶他的Vガンダム。因我重玩没多久,不过,大概以后碰到类似情况或许也可以吧。如兜甲儿或ドモン,请玩家自己去"复制"了。

**上海 何敏**

## ONI-V鬼族的继承者

**将BOSS变为道具:**首先在游戏后期,主角把道具给回小神社时,女战士会学得一种把敌人变为道具的魔法(详见96年第11期)。在へらい村和魔女战斗时,让她不断使用此魔法,一般都可得到道具かすていら(笔者曾试过五次,均成功)。此道具可用来交换物品,在得到第三位战士最强武器十字架的那场战斗中,效仿上法可得到一个移动道具(位于道具栏中的第一个),利用它可以移动到地图上的城镇和村子的边上。

**广州 李健锋**

## 鬼族的继承者

**省去开始时的剧情介绍:**在标题画面时,将光标对准开始新游戏的位置,连按32次SELECT键,听到一声响后按A键开始,可以省去开始时的剧情介绍。(此技为征解97年第1期疑问)

**忍者的两次攻击:**忍者てんちまる有一种消耗MP120的法术,可使忍者在一回合内连续攻击两次。此招用来对付BOSS最为有效。

**广州 李健锋**

## 女神转生外传Ⅱ

**隐藏的山洞:**此游戏中隐藏着一些山洞,第一个在第二块大陆みなと村左上角尽头处;第二个在シドン村右边靠河口处;第三个在リェカオン左下角,里面有蛋和防具;第四个在其右边河中小岛中间,里面有两年武器和两件防具;第五个在魔王宫右下几棵树中间(第六棵?)。

**学得ムーンライト魔法：**从サルーン村向下走，过桥向上走到尽头处，如果此时为月 14—月 17(行走时调出指令可看到，战斗时亦可看到)会出现一城堡，人内干掉一个家伙后，主角即可修得此魔法。

**物品的特殊功能：**战斗中，一些武器和防具当作物品使用时可发挥特殊作用，如エグスのふく可吸取对方 MP，ゼーレメイル可提高我方攻击力(实际上是提高力量)。

**攻关妙法：**此游戏在野外行走时会有月的圆缺循环，一旦进入村子或山洞则月不变。经研究发现，主角们的攻击力在月 15 左右为最大，所以人山洞前最好等到月 15 再进入，这将有利于战斗。

**广州 李健锋**

## 圣剑传说

**免费恢复：**在一些迷宫和山洞中，会遇见一些周围排着鲜花的湖，这时只要在湖的南面调查湖水，便可恢复 HP 与 MP；在一些迷宫的房间内，会出现床，只要躺上去即可恢复 HP 和 MP。

**广西南宁 陈华**

## SA・GA3—时空的霸者

**海底的村庄：**在西方山洞之村的周围海底，有一座被水泡包围着的村庄。在过去、现在都可买到相当好的装备(如雷电魔法)。在未来，这座村庄中都是半鱼人，一交谈就会战斗（把我们当敌人了），根本买不了装备。此时，应先去山洞之村的宿屋，与躺在床上的老奶奶对话，她在临死前送你一个魔法，使用后就会变成半鱼人，这样就可去海底之村买装备了。

**广西南宁 陈华**

## 雷光战士Ⅱ

**音乐欣赏法：**通关一次后，在标题画面输入上上下下左右左右。

**广西南宁 韦艺**

## 阿雷沙Ⅲ

**最终 BOSS：**在地下城の道的虹の城击败 BOSS 后会回到ハロハロ村，皇帝和皇后离队。这时可回女主角家，在家右边一个没人的房间有几个桶，调查其中一个桶会得到手切纸，把它拿给皇帝和皇后看，他们再次加入，前往サントス寺，守门的人就会让开，走至尽头会看见最终 BOSS(即第六期中偏方所说的 BOSS)，对于已购得超强装备的主角们，他似乎微不足道，特别皇帝的最终武器只要出大斩，即使最终 BOSS 也一击必死。

**广西南宁 韦艺**

## 泡泡龙

**选关密码：**

1.VLLI，2.VGLI，3.KLLI，4.KGLI，

5.WLLI，6.WGLI，7.JLLI，8.JGLI，
9.XLLI， 10.XGLI， 11.HLLI，
12.HGLI，13.ZLLI， 14.ZGLI，
15.GLLI，16.GGLI， 17.ILLI，
18.IGLI， 19.FLLI， 20.FGLI，
21.3LLI， 22.3GLI， 23.DLLI，
24.DGLI，25.4LLI， 26.4GBI，
27.CLBI， 28.CGBI， 29.5LBI，
30.5GBI， 31.BLBI， 32.BGBI，
33.VLBF，34.VGBF， 35.KLBF，
36.KGBF，37.WLBF，38.WGBF，
39.JLBF， 40.JGBF， 41.XLBF，
42.XGBF，43.HLBF， 44.HGBF，
45.ZLBF， 46.ZGBF，47.GLBF，
48.GGBF，49.ILBF， 50.IGBF，
51.FTBF， 52.FGBF，53.3LBF，
54.3GBF， 55.PLBF，56.DGBF，
57.4LBF， 58.4GBF，59.CLBF，
60.CGBF，61.5LBF， 62.5GBF，
63.BLBF， 64.BGBF，65.VLB3，
66.VGB3，67.KLB3， 68.KGB3，
69.WLB3，70.WGB3，71.JLB3，
72.JGB3， 73.XLB3， 74.XGB3，
75.HLB3， 76.HGB3，77.ZLB3，
78.ZGB3， 79.GLB3，80.GGB3，
81.ILB3， 82.IGB3， 83.FLB3，
84.FGB3， 85.3LB3， 86.3GB3，
87.DLB3， 88.DGB3，89.4LB3，
90.4GB3， 91.CLB3， 92.GGB3，
93.5LB3， 94.5GB3， 95.BLB3，
96.BGB3， 97.VLBD，98.VGBD，
99.KLBD，100.KGBD。

**江西新余 程佳**

## 鬼神之血族

**同时攻击全部敌人法：**按到魔法的第二行，攻击敌人时，会出现一个箭号指住第一个敌人，只要按下键，所有敌人头上都出现了一个箭头，按 A 键就可以攻击全部敌人。此技消耗同样的魔法值，但要有两个敌人以上。

**广东高明 黄志辉**

## 超级马里奥 3

**隐藏版面：**01 关：过第一大关后，再次来到 01 关，便会发现陆地已被水淹没。通过一排木桩后，出现纵向排列的 4 枚金币，向上跳，吃掉金币后，便会爬上隐藏的梯子，可进入隐藏版面(可得到 25 枚金币)。
15 关：在游戏进行中，玩家会发现由 3 个“？”组成的不完整的阶梯。继续向前，在撞过“！”后不要立刻过关。此时，再次回到阶梯处，发现阶梯已经完整。通过阶梯进入隐藏版面(可得到宝藏 E)。09 关：玩家在游戏过程中，会发现一块已经碎裂的石块，将其撞碎，站在它原来的位置上，按“↑”既可进入隐藏版面（可得到宝藏 B)。34 关：此关的宝箱很多玩家找不到。在游戏过程中，玩家会遇到一个黑色无边的高台阶，此时不要跳上去，只要继续向前走，马里奥便可穿过黑暗，来到宝箱所在的屋子。

**隐藏关**:03关:过第一大关后,再次回到03关,将会发现陆地已被水淹没,来到过关的机关门处,无需立刻过关,继续向右走,进入另一机关门,可进入隐藏关——06关(此关中有很多金币,并且每两组金币中间处可撞出隐藏的"♡",注意地面以下有持有十枚金币的螃蟹,利用"牛头帽子"将其震出,夺取金币)。08关:玩家在游戏过程中,会发现由8枚金币组成的指向上的箭头("↑"),利用"飞行帽"跳起向右墙上撞击,便会进入上一版面,随后可进入隐藏的小岛(14关—18关)16关:玩家在进入一个门后,会发现右方有一枚金币,站在金币的下面,跳一下,便会出现一块石头,跳到石头上再向右跳,便会发现玛莉不见了,这时,向右走,不久就会掉进一个有很多金币的屋子,进门后可进入隐藏关——18关。23关:此关为乘车渡过之关,在行程中,玩家会来到一个悬崖边,对面分为上下两层(上层比下层长)。此时,玩家须同车一起落下悬崖,当车既将落入岩浆时,向右跳,便可进入下层,踏在一块带着笑脸的石块上,便会弹入上一版面,可进入隐藏关1—24关(有宝H)。

**牛头帽**:(1)可撞击敌人或石块(威力很大)。(2)跳起后按住"下键",则落地后会引起地震,可将地面上所有敌人震翻利于消灭敌人。如果落在石头上,可将石块震碎,亦可坐碎敌人。(3)"牛角"可以刺入上面的墙壁(跳起刺入墙壁后按住上键),可利用此特点在有"传送带"的地方得到"传送带"下面的金币,或刺入上方墙壁躲蔽敌人攻击。

**飞行帽**:(1)可利用"飞行帽"能在水中飞行的特点,撞碎水中的石块。(2)马里奥在空中飞行的过程中,当撞到竖直的墙壁时,便会向斜上方弹起一小段距离。可利用此特点跳到更高的地方。

**火龙帽**:(1)烧死敌人;(2)烧碎石块;(3)可在水中攻击敌人或烧坏石块。

**敌人变十枚金币**:在游戏过程中,玩家会经常遇见一种从上向下压的带刺的大石块。如果把周围的敌人捡来丢在其下面。这样,被压死的敌人会变为一枚金币(此金币等于十枚小金币)。

**母鸡的妙用**:在游戏过程中,玩家会遇见几只母鸡,如果把附近的敌人捡来丢给母鸡,母鸡吃掉敌人后便会飞离地面,同时,生下三枚金币(每枚等于十枚小金币)。

**辽宁鞍山 猩猩鱼**

## 星之卡比2

**出现设定模式**:只要将游戏完成到100%,便可进入OPTION中。其中有音乐测试、玩奖分关及只与BOSS对战三种模式可供选择。要

使完成度达到100%，必须满足以下三个条件：①集齐所有的虹之水滴；②在打倒各关BOSS后所进入的奖分关中，以PERFECT的成绩通过；③帮助在同伴袋中偶尔出现一名叫“CHYAO”的女孩子。而达成上述的条件中，最难做到的便是帮助“CHYAO”，因为在同伴袋中CHYAO很少出现。若想尽快帮助CHYAO，可利用STAGE 5—3这一关，在这关中所有同伴的房间均很齐全，这样便可连续帮助同伴多次，只要耐心尝试，不难找到CHYAO。

**广西合浦 绯雨流云 曾宪洋**

## 战斗原始人

**武器威力加倍法：**一直按住武器钮，直到JOE全身变白为止，此时松开后再按一下即可（注意：当JOE变白后不可继续再按武器钮）。

**得到宝物法：**在第六局一开始，当天空落下两次石头后，JOE会走到一个石钟乳下方，此时JOE的头上方会出现一个加血水果，跳起吃过后不要走开，过2秒钟会从天上掉下各种加血水果，只有将掉下的东西全吃掉，就会从天上降下的1UP。

**改变结局画面法：**在最后一关干掉关底的BOSS后，JOE的女朋友会奔出，此时可每隔一秒按一下START键暂停，按2～4次即可，这样在结局画面上会出现“美女追英雄”而不是“MAC追JOE”。（此法成功率为80%）

**郑州 徐凯**

## 足球风云

**看到插画：**在模式选择画面上选择“つづきから”这一项，再进入密码输入画面，输入4张和美的画像后按A键，其后便可看到原书中部分插画。

**河北承德 刘宜**

## 幽游白书4

**进入隐藏关：**开始先选择对战模式，然后选“雷禅”，同时按住B、SELECT、START、右，然后在选择斗技场时，按十字键的上，便可进入隐藏关。

## 星之卡比2

**完美过关：**要达到100%的完成度，必须满足：

(1)收齐所有的虹之水点过关；

(2)打倒首脑后进入奖分关，必须以“PERFECT”的成绩通过；

(3)帮助偶尔在同伴袋中出现的，名叫“CHYAO”的女孩子。

过100%后即可进入特定模式，可选择：①只与首脑决战；②只玩奖分关；③音响测试。

**河北承德 刘宜**

## 第2次超级机器人大战G

**最强的V2高达**：在V2高达到手后，竭尽全力收集资金，资金高于186800元后，便可对其进行终级改造。把HP、EN、装甲等一切数据装配至最强阶段，V2高达便会变成“V2 ASSAVLT BUSTER”。“V2 ASSAULT BUSTER”攻击力极高，且多加一发特殊武器，还有令光线攻击无效的防护盾。

**河北承德 刘宜**

## 空想科学世界

**选关法**：先在标题画面上，按住十字键的上不放，再连按A键12次以上，再选择“进人故事模式”或“PUZ模式”。开始游戏后，先暂停，再按SELECT键，每按一次，关数均会变化，选好自己喜爱的关数后，再解除暂停即可在选择关开始游戏。

**河北承德 刘宜**

## 魔界村外传

**选关密码**：00415745－00525321
00441601－00525314
00769281－02622732
00743425－02622727
08935431－02623240
08961287－02623235
10573831－02689551
105996817－02689540
10573831－02689581
01988623－02706212
02063375－02706982
02063407－02706980
002054191－02706928
02063423－02707296
03767423－02707296
03784319－02707310
03758207－02707302
04095103－11096039
03767423－02707566
03782143－02707810
13604607－02839916
13615103－02840436
13604607－02840447
04109823－11096549
13932287－11228391
13942783－11229182

**成都 闫勇**

## 热斗'96格斗之王

**选择同祥人物组队及超强模式**：在厂商画面时，同时按SELECT、A、B三键，听到音效即可选择同样的人物进行组队。同时游戏也变为超强模式，可随时使用超杀；在能使超杀时使用MAXIMUM超杀；在满足使用MAXIMUM超杀时可使用更强力的超杀。

**隐藏人物**：在厂商画面时，连打SELECT键，听到一声音效时可选出GOENITZ(按3下)，听到第二声响时即可选出Mr.KARATE(按20下)。

**三名角色的变身**：在选人画

面中，将光标对准八神、雷欧娜、神乐，并按住START键，待脸谱发生变化时，就可以分别选出IORI'、LEONA'与KAGURA，这三人能力分别提高不少。

**自动选人：**在选人时只要按住SELECT、B键，电脑便会帮你自动选人。

**慢动作：**在游戏时，在发超必杀技时只要按住SELECT键，即可观看慢动作。

**北京 董硕**

## ONI V——隐忍的继承者

**自动游戏法：**首先要有稍高于敌人的战斗力（两回合能消灭敌人时），到有回复点的山谷去，靠近回复点按START键，选择もじそくど，将光标移至さいそく，然后选择せってい，将光标移至せんとうそくど选さいそく；然后将光标移至せんとうこうか，将选项变成せっていなし；下一步将光标移至じどうせんとう，将选项变为せっていあり。然后走到附近有障碍物处将角色的去路挡住，只要用东西将方向键压住，使角色虽不向前走但却在做走的姿势，这样即可让角色不断遇敌，战斗中会自动恢复HP，只要你将有回复魔法的人放在后面即可。如此每过一、两个小时，你就可以利用回复点回复一次，经过一段时间后即能获得大量经验值及金钱。如想恢复正常状态，只需将选项改回来即可。

**辽宁大连 周广达**

## SA·GA3——时空的霸者

**有料的海底沉船：**故事前期获得サモン魔法后立刻装备上，对着大海使此魔法便可沉入海底，不必留恋海底美景，大肆搜船吧。在各个不同世界中有不同的沉船，可获得许多有用的道具、魔法、武器，如超人系武器"44マグナムを"。

**海南海口 王凡**

## 圣斗士星矢

**控制人物运动法：**此法仅限于可以走动的人物(NPC)。让主人公顶住墙或桌椅，NPC就会作同方向键的运动。这个方法在你被NPC包围或堵在屋中时挺有效。

**加快速度法：**主人公走路速度太慢，按住B再走就快多了（虽然有点象抽筋）。

**上海 贺志刚**

## 超级大金刚

**获取无数条命法：**在第一版图的第二天（雪地），开始后快跑，跳起吃掉上升的1UP(气球)。再在喷射桶后的下坡处加速跳起，可进入奖励版。进入后马上快跑跳起，可得2UP，出去后自杀。如此便多加2UP，反复可得任意条命。

**上海 贺志刚**

**绿草传说·射门**

**选关密码：**第二关 トシ、けんじ、まほり、かずみ；

第三关 かずひろ、くぼ、トシ、かみや；

第四关 かずみ、トシ、くぼ、ささき；

第五关 にった、トシ、けんじ、かずひろ

**上海 XYZ**

**乱马 1/2·格剧回答**

**选关密码：**

第二关 ふさ?きのひ9しかむ

第三关 0さいせこ3くしかや

第四关 は3ひ0ああえしそま

**上海 XYZ**

**斩红郎无双剑**

**柳生十兵卫的无限连击：**用秘技选出柳生，使用修罗、罗刹均可，柳生在GB版中实力极强，而且有这样一个无限连击。对战时自己靠在最版边，不停地按着“后”，待对手一靠近就按B键，此时是破坏防御，因接着“后”，所以柳生会把对手推向身后的版边，再不停地挤B，使出“八相发破”，只要两次八相发破之间间隙不太大，便可此一招致对手于死地。为什么必须靠在版边，因为若在场景中间，对手即使中了八相发破也会逐渐弹开，而用此法，两人之间距离不会有丝毫变化。特别是当血值调到216后，我使出了“99”击，屏幕显示最大。注意每使出一次八相发破，击中对手连击数为10，所以没有必要不停按B，当使出八相发破后可不从再按B，见连击数上升至接近10再不停按B，待第二次使出又可松开，如此可减少对按键的损耗。

**湖北 宜昌张奥**

**炸弹人**

**超强密码：**BB123EB1(BOY版)

输入后，你会发现5万多钱，关数为刚过“冰鞋”关，这钱仍不花白不花，因为一过关钱会变为9999。

注：若把秘码中BB换为66，便没有什么钱了，关键在于前两位，对其它关也不妨一试。

**福建福州 师范大学一年级**
**不按投稿格式投稿的 高碧风**

**超级马里奥3**

**全部秘宝发现法：**秘宝A：过一大关后，进入被水淹没的NO.03关，可在中段找到钥匙，在前段找到门。

秘宝B：在08关末段找到钥匙，往回走，看到一块单独的砖块，撞碎它，站在它的地方按上键，可进入隐藏门，找到门。

秘宝C：在NO.11关中不断撞砖块，有一处会见到门，进入后会有喷气机不断向上飞，可找到钥匙和门。

秘宝 D:在发现秘宝 D 前,要先去秘道,秘道在 NO.8 关,在关末有一用金币组成的↑,用火箭高跳后冲撞,可找到一通道去 NO.14。NO.14 不太易过关,可以去取得火箭后,找一个较高处,起飞,冲刺。当火箭快落下时,快速输入←→+B,可继续飞,反复多次可飞至关末。

NO.16 的前段即可找到钥匙,在中途(第二处砖头)撞碎砖头可进入秘宝的门。

附:NO.15 关末撞到叹号后不要进门,往回走,可用阶梯上天,进入 NO.17 在第一个门可找到钥匙,在第三个门找到秘宝门。

NO.16 中,过了第一个门后,会看到右边有一枚金币,站在金币正下方向上顶会出现一立足点,站在立足点上往右跳,马里奥便会站在板面的上方,继续向右走可发现一隐藏门,进入 NO.18。

秘宝 F:在 NO.18 前段见到秘宝门,往右走进入一门,撞到"!"后从原门退后,会出现一楼梯,往上走,可找到钥匙。

秘宝 G:NO.20 中第二个"?"可找到钥匙,往前走进门爬楼梯可发现秘宝门。

秘宝 H:NO.23 关末坐最后一辆车,当车快跌到下面时,马上冲刺后跳,即可到达一弹簧,借弹簧进入隐藏门可至 NO.24,在 NO.24 开头可见到秘宝门,不要进入任一门,走到关末碰叹号后进最后一个门可找到钥匙。

秘宝 I:见下。

秘宝 J:NO.29 往右走开门爬楼梯下往左走,途中有很多下,勿进;至无路可走时进入门,再往右走进入第二个门发现钥匙。回头,进门,其中有一个门可回到迷宫开始,爬上楼梯可找到秘宝门。

秘宝 K:NO.30 海盗船。钥匙在楼梯上面问号中,门在楼梯下面。

秘宝 L:此时回到 NO.31,会发现内容变了,爬梯子下去,可找到钥匙,到关末从上面坑跳下去,会发现秘宝门。

秘宝 M:NO.34 到关末取得钥匙后回头,进右边的门,上梯子可找到秘宝门,然后用火箭直接向左飞回过关。

秘宝 N:在 NO.37 取得钥匙后,在右下方有一通道,表面上是墙壁,实际是空的,进去可找到秘宝门。

秘宝 O:在 NO.39 中间有一处被砖头盖着的弹簧,用牛角装备坐碎它们(跳起来按↓),便可以飞到上面进门。先到右下角拿到"喷火器",烧开左上角被砖挡住的秘宝门,再到右上角取钥匙。

全部秘宝都找齐了,秘宝是用于在通关后神灯造城的费用,根据所执金的多少会造出五种不同的城,秘宝可提供九万左右的金币,只要再收集一万金币便可见到最完美

的金币。

**福建福州　虽是一名女生，但却没少玩电玩的 高碧风**

**圣剑传说**

**关于升级：** こうげき攻击力、ぼうぎょ防御力、たぃりょく体力、ちから气力、かしこさ精神力；当升级时会出现：1、せんしタイプ，2、まどうしタイプ，3、モンクタイプ，4、けんじやタイプ这四个选项，选1则攻+2、防+1、体+1、气+2、智不加、精+1；选2则攻不加、防+1、体+1、气不加、智+1、精+2。

**座标准确方位：** 在97.1期中登载的《圣剑传说》攻略中的后两个座标不是很确切，在此精确一下：(8,1)在地图上看，从正中间的房屋向上到底，再往左一格便可见到水晶体。(8,4)在地图上原地(地洞算在内)向下走4格才会看一座高塔从地底升起。

**浙江杭州　张南**

**塞尔达传说**

**特殊武器的追加：** 主角拥有火药、炸弹和弓箭三种特殊武器。一开始火药只有20发，炸弹和弓箭只有30发；但到后期，主角到(3, 6)处，搬开石头，走进秘道可将火药加至40发，到(9,15)处可将炸弹加至60发，到(5,11)处可将弓箭加至60发。

**超强攻击：** 将弓箭调在左手(B)控制，右手(A)装盾，在攻击时A、B同时按下，射出的箭具有超强的攻击力，且力量随盾的LV而上升，以至两箭就可以干掉中BOSS。

**广州 兢兢业业的玩家 邓汝辉**

**口袋妖怪**

**怪兽变身大法：** 使怪兽变身是完成怪兽图鉴的重要途径，方法共有三种：①练级法：该法可使60%以上的怪兽变身，是最基本的变身方法，但缺点是比较费时，这就要求玩友们要有耐性，毕竟怪兽图鉴不是一下子就可以完成的。练级建议去最终BOSS处练，既能得大量经验值又能得大量金钱。②使用道具法：在游戏中，月之石(つきのいし)是一种能使某些怪兽立刻变身的特殊道具，须在迷宫中搜寻才能找到，而在商店中是绝对买不到的(笔者只找到5颗)。经实践，该石可使ピッピ、プリン、ニドリーナ和ニドリー)变身成为ピクシー、プクリン、ニドクイン及ニドキング。类似的石还有炎之石(ほのおのいし)、雷之石(かみなりのいし)、水之石(みずのいし)、叶之石(リーフのいし)等4种。这4种石在商店中有售，针对不同属性的怪兽使用对应的石可使之立即变身。例如水属性的怪兽ニョロゾ，使用水之石可变身成为ニョロボン。③通讯对战法：首先必须进入通讯对战的状态，然后到

POKE 屋处选择“トレードセンター”的指令进行怪兽交换，只要将怪兽ユンゲラー、ゴーリキー、ゴローン和ゴースト从一方机内移至另一方，它们就会变身成为フーディン、カイリキー、ゴローニャ及ゲンガー。相信很多玩友都无法找到这 4 个怪兽来完成图鉴吧（100%完成图鉴后可以看到一幅评价你成绩的海报）。

**广西合浦 已 100%完成怪兽图鉴的マスター 曾宪洋**

## 第二次超级机械人大战 G

**真正获得エルメス机甲法：** 在第七话“光之宇宙”中虽说可说得ララア得到她的机甲エルメス，但到了下一话前她便会不辞而别，以后便再也看不见她了。固依笔者之见干脆结果她，有“铁”又有经验值，不亏！在第 10 话マンオネット・フオウ前将甲儿与さやか、カミーユ与ウッン的座机互换，如果成功，那么在第 15 话结束后会有一架无人驾驶的エルメス机甲出现。

**获得敌战机ゾロアット法：** 此法很简单，如战机互换成功，エルメス机甲出现，那么在第 17 话结束后便会有一架与敌机无异的ゾロアット机甲出现。

**笔者按：** 第九话隐藏版还是不进人合算，ドモン和デユーク以及ボス只不过提前 1 话进入我军而已。且不进人隐藏版的第九话“铁”特多，由甲儿说得的ミネルバメ机甲好比是甲儿的复制品。再说说得的メカ胡蝶鬼是一个回避力超强、攻击力超弱的角色，不如换“铁”算了。注意此关右上角的敌将千万不要去碰他，因为他的 HP 值很高，且攻击他一下，他便会带领全军撤退，所以最好先全灭敌将士后再去攻击他。这样过了几话后会出现一架既可补 HP 又可补 EN 残强的空中机甲ホワイトアーク由トマーツュ驾驶加入我军，真是好处多多！

**又笔者按：** 玩家最好前几话中把甲儿和ミネルバメ的光子力武器的攻击力加至顶点，这时的攻击力比绝招相差无几，而绝招耗 EN50 点，而光子力只耗 5EN，且海陆空宇俱 A，相比之下，明白了吧！？三合一流龙马的耗 10EN 的ゲッタービーム武器也可改造。

**浙江杭州 张南**

## 魔法骑士 2

**究极魔法：** 当三位主角的级数升到 20 级后，即三人同时能学到一种消耗 MP99 的魔法，如单个儿使用的话，只能对敌人造成 1000HP 的损害，如三人同时使用这种魔法的话，就会对敌人造成 10000HP 的损害，有了这个究级魔法后，在打最终 BOSS 时，只要带足“エンッジ”，就能不费吹灰之力打败他。

**湖南桂阳 许岸峰 李剑**

## 炸弹人 3

**与 BOSS 对战的密码：**只要输入 DEB1F7F，就可以与每关的 BOSS 对战。

江西南昌　肖骏

## 热斗'96 格斗之王

**屏幕中的问号：**条件：①调出超级模式，②气槽集满，③对手体力在 1/4 以上，④八神与对手分别在屏幕两旁。方法：先"轻暗钩手"，马上使出"MAXIMUM"超杀"八雉女"。现象：八神的超杀先命中对手，将对手按倒在地时，对手会被缓慢过来的"轻暗钩手"击中。当八神回头时，在其头顶会出现一个问号(?)。之后便转身猛捶对手数次（全中共 16 连击）。

**暴走八神的 48 连击：**条件同上。方法：选择暴走八神，用上述密技成功之后。当差一招结束攻击时(即：15 连击时)输入"↓↙←↙↓↘→＋A"的超杀。(八神面向右方)现象：全部命中对手必死无疑。

**草雉京超杀的连击：**条件：①满足"MAXIMUM"超杀，②将对手逼至屏幕一端。方法：先七拾五式改(命中后)马上"M 大蛇雉"（按住 B 键不放）现象：下落的对手被"M 大蛇雉"烧得上下颠簸。(最多 18 连击)

辽宁抚顺　史宁

## 口袋妖怪

**强力妖怪捕获法：**游戏中先后会出现三只凤凰：フリーザー，サンダー和フアイャー，均为 50 级，还有一只 70 级妖怪ミユウツー。此四种妖怪既使将其 HP 打到最最少，仍难将其捕获。应先到玉虫村(タマムシ) SHOP 中买几个エフュタトガード道具，本战斗中使用，则不用打掉它们多少 HP 也可轻易捕获。此外，在尼维村（ニビ）博物馆旁边的房屋内可获一块琥珀（コハク）。游戏后期右绿村（グリーン）研究所内可培育出 142 号妖怪プテラ，其实力在凤凰们之上。

**宝石的作用：**玉虫村（タマムシ）SHOP 中出售四种宝石（いし），可使某些不能依靠升级而进化的妖怪立即进化。具体如下：火之石（ほのわのいし）可使 38 号キユウコン进化；光之石（かみなりのいし）可使 26 号ピカチユウ进化；水之石（みずのいし）可使 62 号ニヨロゾ进化；リーフのいし可使 70 号ウツドン进化。另外路上捡到的月之石（つきのいし）可使 35 号ピシピ，39 号ニドリーナ和 33 号ニトリーノ进化。

**经济的升级：**三只凤凰普通升一级各项数值可上升 3 点左右。如让其在外面打几仗，然后放回

POCK 店内，过一会再去取出，再作战，这样升一级各项数值可上升 6 点以上。

此法不适用于所有龙族的妖怪。

**单卡里的"通信交换"：**在某些特定地方玩家可用手头的妖怪和游戏中的人拥有的妖怪进行交换，具体如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ハナタ村 | 61号ニヨコゾ | 换 | 124号ルージュラ |
| タチバ村 | 21号オニスズメ | 换 | 83号カモネギ |
| セキチクハ地区 | 80号ヤトラン | 换 | 108号バロリフガ |
| 2号地区 | 63号ケーシィ | 换 | 122号バリヤーナ |
| 11号地区 | 33号ニドリーノ | 换 | 30号ニドリーナ |
| グリーン村 | 48号エンパン | 换 | 114号モンジヤラ |
| グリーン村 | 26号ライチュウ | 换 | 101号マルマイン |
| グリーン村 | 77号ポニータ | 换 | 86号パウフウ |

**上海　口袋中有 85 种 50 级以上妖怪的 顾伟**

## 塞尔达传说

**母鸡召唤大法：**主人公在村庄里随便找一只母鸡，然后把其逼住，用剑不停地砍。大约过十五秒，被打的母鸡就会召唤出一群同伴对主人公进行攻击，赶紧逃跑，否则会死得很难看。

**北京　张鹿鸣**

## 热斗'96 格斗之王

**有料的蹲下轻拳：**若对手发大气功波，可以蹲下连按 B 键，即可以将对手的气功返回，击中发功者。

**电脑对战：**当出现 GAME SELET 让你选择时，按住 B 键再选，选人时，原来的"1P"会变为"COM"。

**麻宫雅典娜的超大水晶超射：**当使出超杀时，再使出水晶超射，这时按住 B 键，再将方向杆转几圈，那原先举于头顶的水晶便会变大，可打出 10HIT 的杀招。

**广东普宁　陈伟聪**

## 斩红郎无双剑

**空中作战大法 A：**此秘技要两人配合，对电脑战使出率较低。先开始对战，人物为牙神 VS 莉姆露露。此时，让牙神怒气蓄满。接着莉姆露露（修罗）使出冻结地面。刚开始牙神防住，等冻结地面（→↓↘+B）飞上天空时，牙神立即使出超杀五光斩（→←↙↓↘→+AB）或里五光（→←↙↓↘→+AB）。这样莉姆露露如不防住便被抛上天空，牙神刚跳上天空去斩却被冻住了。等牙神站起来，莉姆露露却仍在空中，如不去碰，它便永远停在空中直至结束。注：两人必须靠近，不可移动几步。

**空中作战大法 B：**此秘技纯属巧合，是否成功请玩家自己去试（最好两人），一次我使用天草四郎时贞（修罗）VS 天草（罗刹）。修罗跳过去，空中按脚，与此同时罗刹使出

冥府魔障弹(↓↘→+B)。这样修罗一脚先踢中对方，接着魔障弹也给修罗尝了。于是修罗倒下时停在半空，起来时便可浮在半空作战。注：此技成功率10%~15%。

**凶冥+杀阵中取酒喝：**

**条件：**α. 天草VS霸王丸（罗刹），由于牙神，空中重斩能力太差，所以不能使用。

β. 天草体力相当低，空血最佳。

γ. 天草使出凶冥+杀阵（←→↓↘+AB）的同时，霸王丸跳过去按重斩，于是天草被击倒，霸王丸站在阵中喝酒。（好自在呀，小心中邪）

注：有时天草遇到莉姆露露这种高速战士时（难度最好是最高），使出凶冥十杀阵，她也同时放冰，天草被冻，她则被套在阵中，不过还会出来哦！如再被凶冥十杀阵击中对手，用破了，则会出现两个阵，以此类推。（哇，天下大乱啦！）

**各种无赖法：**a. 当敌人被打掉武器时（1. 超必杀，2. 拼剑，不管何种难度，随便按几下键便可获胜，不按也能打平），接着站在对手另一面，中间隔着剑，自己稍稍靠近剑，等敌人过来，大多数人走进后都会呆住不动，等你乱打。

注：千万不可与丢失武器的敌人正面交锋，最高难度时，没有武器的人是十分可怕的。

千万不可让武器掉在角落里，不然无法成功。

**下面是敌人呆住机率：**破沙罗60%~80%牙神70%左右霸王丸90%~99%闲丸95%左右加尔福特95%以上，天草50%左右，柳生90%以上，右京99%，娜可露露20%~30%莉姆露露5%，服部半藏5%，斩红郎10%以下。

虽然有些人机率很低，但如果准时机那就是100%了。

b. 有些人物的必杀技敌人防御率很低（无难度限制），下面是敌防率。

闲丸——飞行道具10%，雨流狂落斩1%

破沙罗——空刺（空中↓↘→+B）1%

牙神——飞行道具（↓↙←+B）20%

霸王丸——空中烈震斩（空中↓↙←+8）5%，此招敌人多为闲招；空中弱旋风裂（空中↓↘→+B）20%

右京（罗刹）——近身使出梦想残光霞（→←→+AB）5%

加尔福特（修罗）——↓↙←+A10% 加尔福特（罗刹）——闪光斩（→↓↘+B）5%，超杀（近身使出效果最好）20%

服部半藏（罗刹）——近身使出超杀5%

娜可露露——下滑冲刺（飞鹰

吊挂中↓↘→+B，只限修罗，鹰飞得越高越好）10%，滑行冲刺(←↙↓+B)5%。

莉姆露露——超必杀(→↙↓↘→×2+AB)1%

斩红郎——无限流天崩斩(→↓↘+B)20%，无法拳(←→+B)10%，天诛(空中↓+B)5%

柳生（罗刹）——L，S，T(←↓↙+A 接近敌人时按 AorB)20%。

上海　朱伟

## 热斗'96 格斗之王

**八神庵的超大凶杀技中途变招：**在八神庵的 HP 在闪炼，并且 MAXIMUM 超杀值满时，先站在屏幕最左方，对手在屏幕最右方，放一个轻的↓↘→(百人式暗勾手)B，马上一个↓↘→↙↓↙←·B(二千人百一十式，八雉)，若超杀打中后第五下或第六下时，暗勾手才中，此时八神庵头上一个大?号，然后就是发疯式的猛锤最多可打 15 下或 16 下，若八神庵的 HP 不闪炼，MAXIMUM 值满时，使用同技，当暗勾手在超杀打中后才中时，超杀就会中途停止。

江西南昌　肖骏

## 热斗'96 格斗之王

**超级模式：**若在 TAKARK 标志时按 AB 再按 SELECT，便可进入超级模式，在此模式中，TERRY 拥有十重能量喷泉(血红气满)，麻宫的 2/3 大屏水晶超射，随时超杀，多重虎咆……太乱了!!(注：电脑同时拥有各项能力)。

广西南宁　自称 96 天下第一王者的　潘奕辰

## ONI 5—鬼族的继承者

**超级速度：**在游戏标题画面，将 select 按三十二下后，会听见一声响，之后进入游戏，按住 B 键 4~5 秒，便会弹出一个菜单，可用来调节音乐，音效及速度。速度一般状态下是慢，调到快后，仿佛吞食天地中得了赤兔马一般，行走如飞，可将穿机时间缩短 2/3 以上。(时间 就是生命啊!)

**快速升级赚钱：**将战斗调至自动后，走向障碍物，虽不能前进了也不要松开方向键，仍可遇见敌人，在战斗中仍要按住前进方向，那么战斗结束后便能马上(一秒以内)又遇见敌人，如此可不断战斗，升级赚钱异常迅速，而且可一边做其他事一边修炼，只需按住方向键不放便行，但要注意加血（建议在水池旁用此法，血不够可马上补充)。

湖北武汉　王雷

## 热斗'96 格斗之王

**麻宫雅典娜的巨型水晶超射：**1. 以超强模式进行游戏(厂商标志出现时按住 A、B 再按 SELECT)，并选用 ATHENA。

2. 使出超闪光水晶波及水晶超射，但要蓄起水晶超射。

3. 逆时针快速搓十字键(ATHENA 面向右时逆时针搓，向左时顺时针)，摇一圈水晶即“长大”一下，四圈即为巨型水晶超射。

**湖南长沙　催命摔 克拉克**

**机器猫惑星传说**

**选关密码：**

1. ねこ　ねこ　とり　ねこ　せみ
2. いめ　ねこ　とり　ねこ　ほや
3. みけ　ねこ　とり　ねこ　たら
4. こし　ねこ　とり　ねこ　はな
5. りす　ねこ　とり　ねこ　さる
6. うお　ねこ　とり　ねこ　ひな
7. あゆ　ねこ　おけ　ねこ　とり
8. あゆ　ねこ　とり　ねこ　くま
9. かも　ねこ　おけ　ねこ　かわ
10. かも りめ　おけ　あり　たり
11. かも　みけ　おけ　あり　たら
12. かも　もも　おけ　あり　いか
13. かも　らし　おけ　あり　くも
14. かも　わに　おけ　あり　かも
15. かも　らお　ひし　あり　たこ
16. かも　あゆ　ひし　くも　たり
17. かも　あゆ　ひし　かも　たら
18. かも　かも　ひし　かも　つえ
19. かも　かも　かり　りけ　いめ
20. かも　かも　ふろ　りけ　にお

**甘肃兰州　王旸**

**ZEN NINAJ**

**选关密码：**

1. 空缺　罐头盒　酒瓶　酒瓶
2. 空缺　轮胎　水泥块　罐头盒
3. 空缺　水泥块　水泥块　罐头盒
4. 酒瓶　轮胎　罐头盒　罐头盒

**DAMAREA 中的 1UP：**本游戏每一大关都有一个 1UP，可在 DAMAREA 场景却不好找，其实只要在第三、四个瀑布之间的第一个激光柱后停留一会，就会掉下一个 1UP。

**吞食天地**

**音乐选择：**在出现开始游戏画面时按着 SELECT 键不要放开然后按 START 键便会出现音乐选择画面在此画面中如果选 EXIT 就会开始进行游戏。

**河南郑州　杨意**

**口袋妖怪**

**与游戏中的人物交换妖怪：**本游戏是可联机交换怪物的，但我玩游戏时发现在得到 05 型秘传机器上方屋内，与那里的一个人交谈，他会提出和你交换妖怪，你只要先拥有 63 号妖怪，并把它调入队列中，和那人交谈时选同意而后把光标指向 63 号妖怪后按 A 键，即可换得 122 号妖怪，此妖怪只有通过此法才可获得；类似的地方还有在枯叶村得到自行车对换券屋旁边屋内，可与那里的人以 21 号怪物换取 83 号；在宝兰村能往枯叶村的隧道

入口屋内可以 32 号换 29 号（红版本）或以 29 号换 32 号（绿版本）；在枯叶村右村口二楼可用 33 号换 30 号（红版本）或以 30 号换 33 号（绿版本）；在宝兰村 POKE 屋隔壁屋内可用 61 号换 124 号；在石竹村左村口二楼可以 80 号换 108 号；在绿村研究所内第一间屋子里与老人可用 26 号换 101 号，与一女孩可用 48 号换 114 号。

**给怪物更名：**在锡安村富士家正下方屋内与一老人交谈，待他问话时选第一项，而后指定你队列中某一怪物换 A 键，就可以给你的怪物另换一个你喜欢的名字。

**河南平顶山　路向明**

## 热血足球

**选关密码：**

| | |
|---|---|
| 第二场 22431 | 第三场 03331 |
| 第四场 53031 | 第五场 36331 |
| 第六场 17231 | 第七场 42931 |
| 第八场 56131 | 第九场 51331 |
| 第十场 97131 | 准决赛 08631 |

决赛战 01631

**河南郑州　杨意**

## 吞食天地

**利用どくばり赚钱法・改：**在本游戏中赚金钱太慢，若想赚足买得起关、张的究极兵器与赤兔马更是慢上加慢，《秘技宝典・续》上曾刊出过利用どくばり赚钱法，但据笔者经验，此秘技疏漏颇多，正确方法应为：到无论哪一座城或村庄，在道具店中购买价格为 300 金的どくばり（中文版为“毒针”，部分道具店中并无此物）之后立刻卖掉，便会轻松赚进 60000 金（此数已是上限）。此法可无限次使用，以确保你始终处于“大款”状态。

**浙江嘉善 RPG 高打高打高高打 姚坚**

## 第二次超级机器人大战 G

**机器人的隐藏能力：**将机器人的 HP、EN 反应，装甲全改选至最终的第 7 阶段可使其获得新的特殊能力，其中变化最大的要数 V2 ガンダム（见《97 秘技宝典》）下面列出的是其他一些较重要机器人的隐藏能力。

1. エフィー/バリア（激光无效）：V ガンダ，G ガンダム，魔装机神，メカ蝴蝶，铁甲大魔神变形。

2. サイコ（HP + 800）：V ガンダム，エルメス。

3. バイオ（限界夕应 + 15）：盖塔 -2，Z ガンダム，ZZ ガンダム。

4. 合金（装甲 + 100）：盖塔 -3，F—91，铁甲大魔神，BOSS 号。

5. げんき（每回合 EN + 10）：盖塔 -1，木马号（母舰）。

6. ゆうき（每回合 HP 回复 100）：ガンダム，盖塔 -Q。

7. ブータス（移动力 + 2）：MK Ⅱ，万能使 Z，铁甲万能侠，めろ能

侠。

**获得额外的机体：**首先在第一话要击败大尉的座机，为此要按“激光—机炮—激光”的顺序选择武器攻击对方。如连用两次激光则大尉就会逃走。之后在第二话也要击毁右下角一位头目的座机，关键在于先不要打败他旁边的两架机器，否则他也会逃掉。这样在过第3话后就可获得额外的一台Vガンダム(以上是对同名秘技的不同看法)。此外若在第4话中不将ミチル的盖塔—Q击毁。则カテナッ便不会加入敌军，到17话后他就会给我军补给一台敌方的机体ンロアット。

**赚钱最佳时期：**第20话的目的是20回合内敌军全灭且保证母舰安全，只要故意不达到这个目的，就可以无限反复打这一话，赚取大量金钱(每次十余万)和EXP。而且最重要的是中途可以任意亡不而不使该技失效！与此类似的还有第15话、19话、21话等，只不过钱少一些罢了。

**上海 渴望参加机器人大战的 机器风马**

**热斗'96格斗之王**

**特殊模式时部分人物变招：**

特瑞：MAXIMUM时原只有一击的重能量喷泉变为10Hit，且可在其可追加任意一种必杀技。血红且MAXIMUM时，超杀三重喷泉变为24重喷泉，虽然发报慢但极爽？

莉安娜：MAXIMUM时，XO径炮(↓蓄↑A)由一击变为8Hit。

麻宫雅典娜：在闪光水晶波后，使用水晶超射，但先不放开B键，只要再逆时针转几圈方向盘，即可使水晶超射变为一有几个人大的超水晶超射，并由一击变为8Hit。

IORI'：变身后的八神庵增加了一款超杀：↓↙←↙↓↘→+A。此招为IORI'与IORI的琴月阴乱舞等，威力极大。(有资料称其为“月阴乱舞”)并且他的鬼燃烧增加了一记在空中下攻击的动作。

LEONA'：增加了一款超杀：(↓↘→↘↓↙←+B)此招起手式时全身无敌。还增加了类似于哈迪伦的雪电闪光拳的必杀技，也是(近身→↘↓↙←+B)，且功能相同。

**浙江杭州“格斗王”迷 韩毅 徐臻**

**绿草传说**

**选关密码：**进入标题画面后，指令表第二项即为输入密码，密码由四位人物头像组成。

第二回合战：10号田仲　1号白石　11号马崛　和美

第三回合战：9号平松　10号久保　10号田仲　7号神谷

第四回合战：和美　10号田仲　10号久保　6号佐佐木

决胜战：15号新田　10号田仲　1号白石　9号平松

游戏中有两名10号队员：田仲和久保。能力值均满者为久保。

**无赖战法：**游戏流程越向后，对手便越强。现推荐一无赖战法，玩友不妨一试。比赛开始后，利用前锋队员猛攻，以求领先。己方比分领先后，且球在己方，将球回传给守门员，此时电脑会强制对手全中退缩后场。开球限制时间到后（一般为两分钟），将球传给后卫。对方上前逼抢，再传给守门员，如此循环，拖延时间，对手只能望球兴叹，根本没有扳手机会。比分相同，而又不敢冒然进攻，此时也可用此法将对手拖人残酷的点球大战，赌赌运气。（本人打点球大战可是十战九胜）

**武汉 玩德贝赛马不幸养出疯马的 JACKY**

## 第二次超级机器人大战 G

当到18话时，本话目的是从右上角脱出，但左面有大批超强敌人，不管其它，尽量将其消灭，关键是每回结束前都要记忆一下（记忆在本回结束命令下方）这样即使全体阵亡也不会回到标题画面而是继续进入18话作战，如此反复可将主角练至最高99级，金钱（即铁）也可无限得到最后大头目也不过50级，可轻松爆机，还有一点是一定要留下一个活口让其将你击毙，这样才能反复打18话，切记！

**云南昆明 祝风马越活越象马的　赵伟 徐晔**

## 热斗侍魂·斩红郎无双剑

**霸王丸的无限连杀：**选罗刹的霸王丸，连续使用刚破（→↓↘·腿）便能形成无限连杀。此技在版边很容易使出，在版中央则较难，关键在于出招方向，此游戏出招指令是跟据角色面对方向来判定的，因此在版中央第一个刚破击中对手后，虽然双方左右位置互换，但霸王丸面对方向仍不变，因此摇杆指令和第一个相同，即→↓↘·B ·→↓↘· B ·←↓↙·B·→↓↘·B·←↓↙·B……。

**ナコルル的无限连杀：**选修罗的ナコルル，当对手在版边时，用旋风（→↘↓↙←·斩），而且空中烈震斩命中后对手会进人一个较长的防御不能状态，可接重斩、闪钢斩（→↘↓↙←·斩）、弧月斩（→↓↘·斩）、天霸封神斩（→↓↘→↓↘·A+B），使用此技即使是对壬无月，也可轻松“完胜”。

## 炸弹人3

**选关密码：**第一关（チンチン这关）11C4008，19C6408，2184010，2986410，39C6418。第二关：（バキバキ）11E80019EA40L，21A8014，29AA414，31E801C。第三关：（可选的关数剩下的）11EC80E，19EECOE，21AC816，29AEC16，31EC81E。第四关：（ザラサラ）D2E4808，

DAE6C08, E2A4810, EAA6C10, FAE6818。第五关:(アラアラ)CABBC04,D2F980C,DAF8C0C,E2B9814,EABBC14,FAFB81C。第六关:(ブクブク) CABFC66, D2FD86E, DAFFC6E, E2BD876, EA8FC76, FAFFC7E。最后关(ラビル)CF37C00, D775808, DF77C08, E735810, EF37C10,F775818。

## SA·GA3—时空的霸者

**关于升级:**在故事开始的村内右边有一座小屋(就是模拟敌人的那一间)到屋内会有一个许多屏幕的电脑,站在中间两个屏幕前电脑会问你打不打,选择是便会进入对战,对方都是一些“菜鸟”三下五除二便可解决,战胜后再移到另一块由屏幕前。如此循环,在游戏初期实有大用。

**福州 玩游戏与学习两不误的 李晗**

## 三国志

**属下不叛变法:**在游戏中,所登用的别国武将忠诚度是每年下降一级,当忠诚度下降到D时,往往不是叛逃,就是变成在野武将,并且在叛逃时还会带走一部分士兵。其实只要你占领了雍州,就派魅力值最高的武将在“搜索”指令中,寻找“魅力”类型的武将,即有可能找到“玉玺”,找到“玉玺”之后,属下的忠诚度往往会自动上升,而不要你去“恩赏”。

## 洛克人 5

**选关密码:**

1.T□E□T
ET□□□
□FTRE
E□RE□
R□RRR

2.EREE□
□R□□E
RE□TR
TEETT
R□□□R

3.RRTR□
□□T□E
□□TRE
T□TEE
E□ERR

4.□□TTR
EERTT
RTRET
TRETE
EET□R

5.E□RE□
TER□E
RRT□T
□EETT
□ETRR

6.□RRR□E
R□RTR
R□□TE
TE□R□
RTIER

7.R□ERE
RE□□R
RE□□T
TTRTT
R□TTR

8.T□ET□
ET□TR
EE□RR
□T□ER
TET□R

9.□□TTT
EERR□
RRE□R
□RE□E
TETER

10.TET□□
ETT□T
EERTR
□T□ER
RET□R

11.T□TET
E□□TE
EE□ER
R□E□R
ET□TR

12.T□RT□
EETE□
EEEET
ER□RE
□□TRR

13.RT□ET
TTRT□
RTTR□
□ERRT
□ERRR

14.RR□□□
RR□TT
EREEE
ER□□□
ETT□R

15.□□□R□
□TRET
E□TET
RT□TE
□RT□R

16.TRTET
TET□E
RRTTT
TTEE□
RTT□R

17.T□□TT
□□TTE
TRTTR
R□TTR
□RRTR

18.T□TRT
□□□TE
TR□T□
RTERR
□T□TR

19.TRETT
EETRE
ETRRT
□TRER
TERTR

**江苏无锡 姜涌**

# GB特辑 索引目录

游戏名称

## 攻略总力特辑

［Ｇｅｎｅｒａｌ Ｉｎｆｏｒｍａｔｉｏｎ］
书名＝ＧＡＭＥ ＢＯＹ特辑
作者＝
页数＝２６７
出版社＝
出版日期＝
ＳＳ号＝１２３０５８１０
ＤＸ号＝
ＵＲＬ＝ｈｔｔｐ：／／ｂｏｏｋ．ｓｚｄｎｅｔ．ｏｒｇ．ｃｎ／ｂｏｏｋＤｅｔａｉｌ．ｊｓｐ？ｄｘＮｕｍｂｅｒ＝＆ｄ＝２０４０１８３５０Ｅ１５３ＡＢＢ９Ｂ７３ＦＥＢＣ８２Ｂ５６７１５